GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.196
2007年01期
定价9.80元

特别策划

无双天下 制霸之路

卷首特辑

你的次世代主机 PS3、X360还是Wii?

三大新游戏机彻底大比对

超新作报道

光明之风

装甲核心4
GT赛车HD

热作深度大介绍

卡片召唤师外传

我们的太阳DS

超全速攻略

宿命传说
召唤之夜4

最终幻想6A/圣女贞德
赛尔达传说·黎明公主

新年特别赠礼DVD
90分钟高素质影像满载!
电击收藏!!!
GAME WONDER the DVD

电击策划
彻底见证革命体感乐趣!
Wii大示演!
赛尔达传说·黎明公主/舞动瓦里奥制造
PS3四热作完全操练!
源氏2/山脊赛车7/反抗·人类没落之日/高达·目标锁定
X360超热作火暴攻坚战!
战争机器/使命召唤3/死或生·沙滩排球2
超级机器人大战XO/卡片召唤师外传

真·风神制作

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

2007年杂志订阅超市

全年80折！半年85折！省钱看的见！邮资免取

电子游戏软件

全年订阅 省¥47.2
2007年(1～24期)
VOL.196～219
原价9.80元×24=235.2元
全年优惠价：188元

半年订阅 省¥18.6
2007年(1～12期)
VOL.196～207
原价9.80元×12=117.6元
半年优惠价：99元



电子天下·掌机迷

全年订阅 省¥28.2
2007年(1～24期)
VOL.71～94
原价5.80元×24=139.2元
全年优惠价：111元

半年订阅 省¥10.6
2007年(1～12期)
VOL.71～82
原价5.80元×12=69.6元
半年优惠价：59元



动感新势力(普通版)

全年订阅 省¥23.6
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：94元

半年订阅 省¥9.8
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：49元



动感新势力DVD(豪华版)

全年订阅 省¥36
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价15元×12=180元
全年优惠价：144元

半年订阅 省¥14
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价15元×6=90元
半年优惠价：76元



TOYS(酷玩意)

全年订阅 省¥23.6
2007年(1～12期)
VOL.10～21
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：94元

半年订阅 省¥9.8
2007年(1～6期)
VOL.10～15
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：49元



SO COOL(搜酷)

全年订阅 省¥36
2007年(1～12期)
VOL.15～26
原价15元×12=180元
全年优惠价：144元

半年订阅 省¥14
2007年(1～6期)
VOL.15～20
原价15元×6=90元
半年优惠价：76元



订阅须知

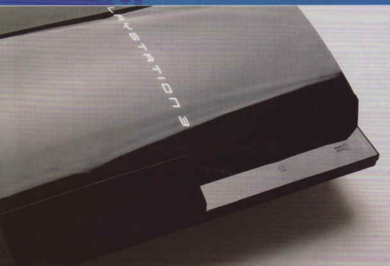
1、原次世代商城会员订阅杂志优惠同上，不再享受额外优惠。
2、如以上杂志中途涨价，不另外收费。
3、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
4、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。
5、订阅截止日期：2006年12月20日。

次世代传媒 GAME.CN

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177　010-64472180

三大主机首次直

全方位素质较量引燃次世代战火，世





三台新主机也分别代表了如今业界三大硬件巨头甚至是东西方的特色。这些不仅能够从主机的外观设计、也能从其独有的软件大作等众多细节之处体现出来。





最强机种再次华山论剑

微软用了一年的时间卖出了700万台360，却始终无法占领日本市场，索尼的PS3在万众期待之下仅出货了不到40万台，而且首发游戏的质量不佳，任天堂的Wii势头最旺，就算出货百万依然供不应求。销量，当然代表不了一切，尤其是现阶段的这份销量成绩，其可供参考的地方并不多——毕竟到了现在，真正的新主机大战才算正式拉开帷幕。一年的先发给了微软足够的时间去占领市场份额，360在欧美取得了很大的成功，那么为何在日本市场仍然还是苦攻不下？首发一个多月后40万台的出货量对PS系主机来说其实是非常低的，不过除了索尼供货不足的原因之外，还有没有什么别的因素呢？任天堂的新主机Wii究竟能给游戏业带来怎样的冲击，会让玩家们感受到多有革命性的游戏创意，这也是玩家们都很关心的问题。突破百万的出货量绝对是一个利好的消息，同时也是对任天堂游戏理念的一种肯定，只是这种新意究竟能持续多久，Wii能不能帮助任天堂在这一次的主机大战中咸鱼翻身，再现当年辉煌呢？这些，都是在数据之后我们一直在关注和思考着的问题。我们还无法马上就给出一个预言来阐述这场主机大战的最终结果，不过我们希望大家不妨一起来从目前已知的方方面面来做一个比较全面的比较，至于最后的结论，就让时间来验证吧！

□文/小沛、北斗、唯夜

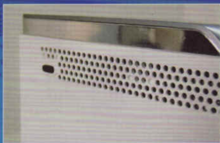


↑作为三大新主机中最早发售的XBOX360，其虽然有一年的时间可以提前去争夺市场份额，但先行者必须承受的种种质疑以及不确定的市场风险也同样落在了微软的这台白色新贵上。

你的次世代主机 PS3、X360还是Wii？三大新游戏机彻底大比对







为了给大家一个全面而直观的三大主机对比效果，这次的特辑我们将会以大量的图片来加以比较和说明。从主机外观、散热性、日常保养和家居摆放搭配、重量与外型对便携性的影响、运行时的噪音、手柄的横向以及纵向对比、网络功能和游戏阵容的支持情况，还有相关周边的配备及三大主机的"实际购买价格"估算等。相信有了这么详细的分析和对比，应该能够帮助大家对三大主机各自的优缺点、特色等有比较深入的认识。俗话说"不怕不识货，就怕货比货"，那么，就让它们来真刀真枪的比上一比！

"富不过三代"？我PS3就是不信这个邪！

面碰撞！纪决战即日拉开！

二十一世纪初的主机决战

三大次世代主机之间的话题从去年开始一直延续到今天，时间之长绝对是历代主机较量之最。一年前微软首先发起挑战，然而对手还未准备周全，因而Xbox360只能独撑次世代的大旗。后来到PS3和Wii发售前半年时间，这两款主机的性能数据都对外公开，于是它们之间的比拼大战也终于拉开了帷幕。有道是空口无凭，之前的种种比较对于360来说可能是不公的，因为它是在用自己的实体与不见得真实的数据作比较，败之无由，胜之不武。直到今天，它们全都摆上了台面，较量终于开始。这一战的准备延续了很久，并且将一直持续下去，直到形势明朗。今日的对决为两大主机发售之初，也就暂称为"世纪初的决战"吧。



精心设计下的超华丽外观
亮玄色曲线尽显王者之风

在我们拿到PS3大约一个月之后，除了游戏和机能这些早就了解的信息之外，关于它的其余部分也有了更深的感触。例如外观的保养、主机的散热等。相比之下，PS3的尊贵之处在此次比较明显，然而就一款游戏机的角度来说，它又有不尽人意的地方。

精心设计下的超华丽外观
亮玄色曲线尽显王者之风

要说三大次世代主机哪个最漂亮，360肯定不在考虑范围之内，而Wii虽然精致小巧，白色的机身和手柄也显得纯净可爱，但如果和PS3比起来则少了一分大气的感觉。PS3不是一款传统意义上的主机，它的定位非常类似于当年的PSX，但绝对又比PSX外观华丽。因为有着超强的机能，并且运作功率大需要散热，所以机身大小为三款主机之首。不过就外观来说，它并没有因为体积大而像当初Xbox那样感觉很笨重，通体的高反光黑色塑料材质令这款主机给人一种尊贵豪华的印象。不过非常遗憾的是由于表面的弧线造型和高反光效果，使得在拍摄这款主机的时候很难找到合适的角度，因此在观看照片的时候没有自己看到真机的感觉好。把它摆在家里确实很好看，时尚感还有现代感非常强，如果家里其他的家电不够新的话，PS3都会令其它家电显得非常别扭。

银



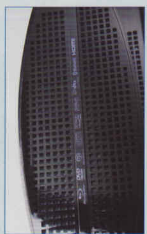
●两个版本的外观差异
为了一眼就能分辨出PS3的两个版本，索尼特意为60GB版的光驱一侧涂上了银色。然而就美观来说，这破坏了整体的美感。



↑60GB版主机的配件还有功能方面自然是强得没话可说，不过似乎其在外观方面略微逊色于20GB版。

←PS3的表面反光太强了，如果不掌握好拍摄角度的话，大家看到的就是这种光亮耀眼的效果。

主机功耗大造成热量偏高
PS3散热口温度堪比暖炉



PS3最大的散热通风口设置在主机的顶端，因为热量是向上传导的，因此这款主机在使用的时候最好直立摆放。另外主机的后部也有两个稍微小一些的通风口，即便这里说的“小”，其实也比PS2要大多了。PS3采用的还是风冷降温，造价是低了一点，但效果却不怎么理想。在开机仅十几分钟的时候，如果把手放到通风口处，就可以明显感觉到有热风吹出，要是等到半小时以上，则散热口的温度会上升到50摄氏度左右。冬天的时候基本不用担心手冷了，把手靠近主机完全可以起到取暖的效果，这里只是打个比方，谁也不会真这么做。但从这一点不难想象主机的内部元件到底会有多热。也难怪索尼在PS3的说明书中要强调，玩家千万不要用东西遮挡通风口，否则会引起机器故障或更严重的后果。

银

暴玩PS3换来引火烧身?

说道PS3的过热，如果没有实际的例子说明可能会觉得非常单薄，没有太多的说服力。根据有关网站公开的测试结果，当主机运行大约半小时之后，其通风口处的温度就达到了50摄氏度。而最近国外的一位玩家自称因为忘记关机而造成了火灾，也让大家出了一身冷汗。幸亏这只是个玩笑，不过我们还是小心一点为好，多注意保持散热和主机的休息。



←看着被大火吞噬的房屋，那种玩PS3时的兴奋肯定荡然无存。大家要引以为戒！

PS3只可远观而不可亵玩
外表晶莹剔透的超豪华吸尘器

没有见过PS3的玩家肯定想要亲手摸一摸这台梦想中的次世代主机，而已经买了这台主机的玩家则最不想做的也是摸它的外壳。为什么啊？太容易脏了！像以前的PS2和PS，表面都是磨沙效果，很难有划伤，而且即便是脏了，拿湿布一擦就能马上焕然一新。PS3则不然，一旦有任何细小的刮伤都会非常明显，不但如此，就连拿手指在上面留个手印都很难擦干净。我们在制作这一期特稿的时候，其实主机之前的使用率并不高，除了正常的工作使用外，编辑们对它是百般爱护。就算如此，这台主机的外壳也已经非常脏了。另外提醒大家，在清洁时千万别用卫生纸，稍微粗糙一点的卫生纸已经足以把PS3的表面刮出划痕，而如果用脱脂棉一类的东西来清洁的话则容易产生静电，而使上面沾满掉落的细毛。这里建议大家用脱脂棉蘸酒精，甚至不介意玩家把PS3外壳当做PS2的光头一样来清理。其娇贵的程度真是再怎么小心也不为过，谁也不想让主机马上就变成出土文物吧。

铜



←通过这张照片可以说明两点问题。第一是PS3的外壳反光效果太强，几乎可以当镜子用。第二就是表面太容易脏，稍微不注意的话会非常影响美观。



→这个清晰的划痕会令人认为是利器造成的，其实是猴子在打攻略时不小心用指甲留下的痕迹。很不幸，PS3比指甲软太多了，猴子也不必太自责。

次世代中的超重量级选手 硕大身躯却没有任何噪音

PS3真的很重！这一点小沛深有感触。当初刚买回来的时候就是小沛一路抱着的，虽然回来的路上是坐出租车，然而仅仅上楼这么短的时间，胳膊就已经明显感觉有点酸。有趣的是，当主机外包装打开的时候，编辑每一个人最想做的也都是要试试它的重量。而且试过之后都发出了类似“怎么这么重啊！”的感叹。5公斤对于一款家用机来说是史无前例的，就连之前的Xbox也比它轻一斤呢！要不是现在还不太敢折，我们真的想看看里面究竟有什么东西。最后我们还做了一个有趣的比较，我们找出了一堆《电软》杂志，想比较看看一台主机相当于几本书的重量，结果，一台PS3大约相当于14本《电软》！人家Wii则只相当于它的零头。



←把PS3和7万型PS2放在一起就能凸显出这台次世代主机的厚重，它们明显不是一个重量级。



→搬运PS3不是简单的事，一只手绝不能完成，就算用两只手也要小心表面太滑。



↑14本《电软》啊！我们大半年的心血才能和一台PS3相比（重量）。



●绝对安静的游戏环境

在三款次世代主机当中，运行游戏时最安静的就是PS3。在绝对安静的环境下，距离1米左右才能隐约判断出PS3是否在运行当中。所以如果是大家在正常的游戏环境中，根本无法听到PS3有任何的噪音。

史上最有分量的新主机 科技在重量上的集中体现

电脑机箱的重量一般体现在里面装的配件多不多，以及机箱的外壳采用了什么材料。而PS3的外壳都是塑料却有5公斤，这就不得不让人怀疑里面究竟是什么东西会有如此的分量了。至于便携性，PS3当然是三大主机中最差的。大概索尼就没想让你搬来搬去，PS3不像过去的主机，玩的时候拿出来插上，不玩就收起来，要是把这个大家伙请回家，那就老老实实为它在客厅找个安身之所吧。

继承而未发扬传统的手柄设计 高端而又令人费解的功能取舍

→三款手柄代表了PS系的进化过程，但PS3到底算不算有些退化了呢？



←PS3手柄中间的PS按钮取代了原来开关模拟摇杆键的位置，看来以后的所有游戏都需要模拟摇杆才行了。

乍一看PS3的手柄，肯定会和PS2的混淆，它们长得实在是很像，而把从PS至今的三款手柄放在一起，则更可看出遗传基因的伟大。我们不得不承认，PS系的手柄操作感非常棒，以至于PS3沿用了这一设计也完全没有问题，不过这次功能方面的取舍却让人捉摸不透。取消了震动和增加了六轴感应系统之间到底有什么关联呢？有人说在手柄震动时，六轴的感应会受到影响，因此这两个功能不能并存。这个说法似乎有些道理，但索尼为什么会抛弃震动而选择六轴？这估计就是出于对任天堂的制约。如果PS3手柄只保留震动，那么它就和360没什么区别，让任天堂在体感方面独树一帜，而增加了六轴的话，如果有什么体感游戏的好创意，则PS3也可以尝试一下新的领域，不至于让任天堂独领风骚。当然，这只是我们的猜测，估计索尼多多少少也会有这方面的考虑。至于震动功能的取消会有什么影响，现在已经表现得很明显了，而六轴的优势却还无法体现。



●和360相仿的PS按钮

360手柄中间也有一个形状为360标志的按钮，作用就是遥控开机和确认与主机相连，而PS3手柄中间的按钮和它的功能类似，顶多是没有遥控开机的功能。这个设计当然是360在前的，说索尼抄袭大概也难辞其咎。



↓PS3手柄保留了PS2的材质，在使用了一段时间之后，左摇杆的下方还是很容易磨损。



→PS3手柄的握把中没有了震动块，因此在手感方面轻了很多，很像早期的PS手柄。

●和Wii相仿的体感设计

有道是“天下文章一大抄”，但Wii所标榜的体感理念却被用在了传统的PS3上，并且在首发游戏中根本没有对应的作品，看来索尼的这个设计根本不讨好软件商，而因此放弃的震动功能也令玩家们不能接受。

●未来可能会回归传统？

早前已经有日本的罗技公司对外发布有意推出能够震动的PS3手柄，不过需要游戏的内部支持。现在大家的希望就是PS3和Wii一样有两套手柄。这样虽然对于玩家的经济负担加重了一点，但却能大大提高游戏的手感。相信索尼早晚会有这样的考虑。

一个美丽的，美丽的小女孩 小巧玲珑、纤轻无垢，宛如

Wii在尺寸、外观及细节修饰和游玩控制等方面都采取了与其它两台主机截然不同的设计理念，这种做法很容易博得人们的注意和兴趣。不过同时，创新并不完全等价于优点，Wii带给我们的非数据性感受到底如何呢？

虽有欠缺，娇小仍是一个亮点 但过于追求简洁朴素，或可以商榷

Wii的外观小巧，白色涂装素雅，但孤立地看待一件事物显然还是不够全面的，我们在这里主要也想考察一下机器与现代家居环境的相适度。摆放之下可以发现，机体过小是优点，同时也造成了不足——那就是主机丧失了一定的空间存在感，当配在一些大尺寸电视旁边的时候，这种感觉尤甚。另外很多时候机器本身也不够显眼，当然了，这与Wii自身的一些设计理念也有关系。Wii以一台比较纯粹的游戏产品登场，所以与现代家庭环境格调高度配合等发散型要素并不是必须要纳入考虑的，它的立意并不在于此。

从另一个角度来说，认识它的人固然知道这是何物，但其实只要稍远一些看，更多并不熟悉游戏主机的人恐怕容易误会这是一个光驱，或者大号外接硬盘……

Wii本体应该是无法更换外壳的，在这一点上，其变化性弱于XB360。而综合起来看的话，可以说其与PS3各有千秋，毕竟感觉因人而异，有人喜欢大型号的稳重实在感，有人则偏爱小巧玲珑。

注意我们在这一部分讨论的仅限于外观造型，至于由此衍生出来的其它问题，另见其它分析。





←从这个角度拍摄，Wii也可以显得很高大哦。虽然外形看起来的确有些像光驱，不过质地很好。



↑把三大主机摆在一起比照一下吧，看起来都是很体面的东西呢，硬要从长相上分出个优劣来其实并不太合适，大家依自己的口味喜好选择就好。



低功率、散热好、耗电省 冰激造型下有巧妙的设计

在主机发热和散热这个环节上，Wii的胜出基本是毫无疑问的。其内部构成相对并不复杂，决定了主机的功率就是三个里最小的。功率小，发热量自然少，而经过测试，机体的散热环节也做得很不错。是一台此方面隐性消费几率相对最小的主机。所谓“隐性消费”，在这里一是指电量的消耗，随之而来的就是电费的问题；二则是如果本体实际散热效果不是很好的话，主机出现坏损的可能性自然也会增加。Wii的设计很自然地减少了这两方面所带来的消耗。

Wii主机上的散热口虽然不多，但也都设计得别致、巧妙、有效。一个简单的托槽同样也要配合散热环节，其上的一个开口正对着本体的散热区，不仔细看的话也许还会忽略呢。



与受欢迎的程度相反 这可是最不热的主机哦

热度最小的Wii可能是你在冬天里“最不相宜”的主机哦——因为不能靠这个取暖嘛（相比之下，PS3，尤其是XB360，在这方面可是很强的哦），也许正由于此，Wii才被设计成鼓励大家要积极“动起来”的样子吧（笑）。



←小风扇处的材质和结构看起来与GC的很像，虽然散热口小而且少，但对于Wii来说，已经足够了。

洁白外表还需细心呵护 纤细连线更要注意，TAKE CARE

本体外表还是比较容易留下指印和污渍等痕迹的。单就指印方面而言，它比起PS3来还不是那么明显的，亮白色是一个很好的掩饰。但同时，对于其它一些有颜色的污迹，一旦残留在表面可就十分显眼了。不过好在既然表面积小、机体轻便，擦拭清洁起来也就方便快捷得多。

谈到Wii的保养，一个其独有的要考虑的因素就是感应条与本体之间的连接线。说实话，这条线实在是太细了，从感性上来说就给人一种不够安定的感觉——很怕一个不小心就给弄断了。而这条细线若是一断，控制器将完全失效，整套Wii可也就废掉了；它实际上可说是主机运作的“命脉”。这条细细的命脉平时可一定要注意保护，切勿绷紧、拖拽（老妈若准备在你出门的时候打扫家务，请一定要提醒她哦）。

Wii的右手主控制器的下表面是磨砂结构，相对更容易保持洁净，但上表面由于会长时间接触掌心而难免被汗水和灰尘侵染，其麦克风的位置因此就显得不太妥当了。





↑这个地方比较容易被弄脏，平时要多注意清洁。



←别看照片里这样，实际线是相当细的。



Silent Wii，Silently Tells

轻巧便携，可随时移动擦拭的小东西

Wii在工作时的声音小简直是理所应当的事情，不过经编辑的测试和感受后，它在静音方面的表现还是不如PS3的，只能屈居第二（差别不是很大）。

一般来说，大约在半米左右的距离内就可以分辨出Wii是否在开机读盘运行（当然周围要比较安静）。注意这不是什么严格控制条件的科学测试，更多只是一个感性的结论，若有异议，那就以你的个人感受为准。实际上我们在玩游戏的时候，周遭环境不可能绝对安静——况且电视本身就要发出声音，而Wii的游戏基本也都是让你活动起来的类型，这就更不会分心注意到主机的声音问题了。所以Wii本身发出的声响几乎可以忽略不计，抱着它听也不会有任何不适哦。由此也可以看出，Wii在很多要素上的设计和最终表现都是相当一致的，很符合自身整体的恬静别致形象。



显然，在重量项目上Wii要不是冠军那可就真没天理了。这里我们就拿电软来形容一下它的分量吧——基本上，4本2006年的电软杂志的重量就相当于一台Wii（不含托槽，不过那个也没啥分量）。当然啦，非常遗憾的是，价格与其是不成正比的。4本电软不到40块钱，而一台Wii目前在国内通过游戏店能拿到的价格大约是这个数字的62倍。

另外一个考察因素就是它的方便移动性。由于这个重量和造型，我们单手就可以拿起它随意摆弄，而且关键是一点儿都不滑，十分方便移动。与之相对的我们可以看到，其实PS3那5公斤的体重还不是其不好挪动的最大问题，关键在于它总是令人有拿在手里会打滑的担心，于是干脆就不太想动它。而如果移动拿取方便，也就意味着机器可能获得更多的清洁机会。





■翻盖打开后，完全对应GC的手柄和记忆卡插槽。



●良好的静音设计

Wii的造型，与其温度、声响等表现契合得恰到好处，整体形象和谐轻灵。



●素雅的涂装基调

白色机体、灰色托槽是现在Wii的风格，不过在未来也许会推出其它单色调涂装的机器。

↑以现在大号的电软为准，Wii的重量基本就是如此了。不要不相信哦，书可是很有分量的一种东西。

延续几何概念的简洁应用 这次少了一个"耳朵"

在这里不妨把Wii跟它的前辈GC纵向对比一下。二者在便携性上可谓是各有千秋（任天堂的掌机基因果然强大？）GC那个独特的把手设计实在是在众多主机中独树一帜，从所未见——不过也因此搬动时的确很方便。而Wii则在GC那简单的多面体造型的思路上更进一步，由正立方体变成了扁长方体，任何高于表平面的东西也都不要了，很简捷的几何设计。



折算起来，Wii是比GC还要小的。也许任天堂的主机进化之路就是愈加趋于小型化？

集新意与传统经典要素于一身 不过别出心裁的创意也不等同于完美

仔细观察一下Wii的控制器，除了前文中提到的一些要素外，我们还可以发现其与另外两种手柄的一些相似之处。比如它与PS3手柄有着相似的表明Player位置的指示灯。一台Wii最多支持四人同乐，所以指示灯序号也就简单地编注为由1到4，而PS3的情况相较就要"复杂"一些，它最多支持7名玩家同时进行游戏，在超过4时要同时亮两盏灯而让玩家"做加法"来明确自己的位置（比如2+4=6P）。360的手柄上当然也有相应的指示功能，只不过形式与这二者不甚相同罢了。

此外一个功能本来应该是一个"标准到不必再提的设定"，那就是震动功能。Wii和XB360一样，手柄都对应震动，对于这一功能，甚至可以说我们已经适应和接受到反而不会特别意识到它存在的地步。但偏偏PS3这次就没震动，这实在是一个玩家有些痛苦的结果，至少很多游戏中动作的打击感，很大程度上都是靠震动来辅助体现的（索尼目前舍弃了震动，一方面固然是由于版权，另外考虑到六轴感应装置所需要的稳定环境，恐怕如何与震动相容也存在一定问题）。另一方面，Wii控制器的震动幅度感觉比XB360的还要更明显一些。

Wii控制器上的麦克风可以发出游戏中的一些音效，常常使我们的动作更有临场感，是很有意思的设计。

不过最终这个环节上给了Wii一个银牌恐怕要引起很多fans的异议。不错，Wii的控制器的确造型独特，不过奇巧的想法并不能等于一切。实际上，两手分握的控制器并不能说就比传统手柄更加端庄靓丽。而且由这种造型设计所体现出来的理念，就是鼓励（一些时候可以说是强迫）玩家的手、腕部比较频繁地运动起来，至少是无法长时间地倚靠在物体上——这种情况是相对更容易诱发玩家疲劳的，这一点必须要纳入考虑。

←↓Wii的控制杆其实很容易被弄脏，图中的它已经变色了……因为编辑部中的某人剥完桔子后接着打游戏……







微软卧薪尝胆后的新利刃 各方面素质都有明显提高

凭借着早发售一年的优势，360在全球已经获得了七百万玩家的支持。其在主机和手柄等多方面的改进如今已经被证实了微软的前瞻性，游戏厂商积累了比较丰富的开发经验，今后的360游戏也将更加成熟和优秀。不过其在散热和噪声方面的问题仍然是不小的缺陷。

与XBOX相比外观进步明显 高贵的流线型纯白色机身

说到外观这一项，XBOX360比当年的XBOX可是要明显进步了许多。虽然XBOX的大黑盒子造型如今也算得上是它的一种"标志"了，不过主机过于厚重的外观确实让人感到不大方便，而且也比较影响美观。所谓吃一堑长一智，，微软这次在新主机的外形设计上下了很大的功夫：360的机身一改XBOX时代的黑色，而是以白色的外貌出现在我们面前，白色也的确更容易给人以时尚、高贵的感觉。而且微软吸取了PS2的经验，使得XBOX360也成为了一台横竖放置皆可的主机。上下两端银色的金属外壳将科技的感觉充分体现了出来，流线型的机身给人的感觉非常不错，应该说360的外观很优秀。

银

从哪个角度看都很美观





↑将上面这个银色的金属外壳拆下的话就可以为360更换硬盘，而这层闪亮的外壳给人的感觉也很不错。

堪称黑白双煞的两台机器

其实将XBOX360和它的"前辈"XBOX放置在一起时的感觉也是非常不错的，两者一黑一白、一横一竖，本来应该会是明显对比的效果实际上看上去却有着一种和谐的感觉在其中。XBOX主机表面那个巨大的"X"形标志以及中央的绿色LOGO都是当年的一大特色，而360给人的感觉虽然没有XBOX那么"霸气"，却分明能让人感受到其内部所蕴涵的王者风范。





←与XBOX相比，360显然不像前者那样显得过于笨重。

一直没能解决的散热问题 玩家购机最为顾忌的地方

散热问题是一直困扰着XBOX360玩家们的一个不小的麻烦。其实从主机外观来看，我们就会发现，360是三大主机中散热孔开得最多的一台：上下两端、背面、以及两个侧面上下都制作了大量的蜂窝状散热孔。再加上360的大电源还是专门外置的，然而即便如此，仍然无法解决其发热量过大的问题。所以用360玩游戏的话最好不要连续时间过长，据说不少360玩家都已经习惯了其不定期就死机之类的毛病了，真是无奈……针对这个问题，国外的许多厂商都专门推出了辅助散热设备，更有动手能力强的外国玩家自己给360加装了水冷散热装置，这样就真正解决了360发热量过大的问题。然而这对普通玩家来说实在太过苛刻了，散热可以说是360玩家们心中永远的痛。当然，冬天把360拿来当电暖气使也是不错的（笑）。

铜



↓主机背面部分的散热孔所占表面积是最大的。



●无处不在的散热孔

散热孔遍布了XBOX360机身的许多部分，不过由于其所处的位置比较合适，所以并没有影响到360整个机身的外观。只是仍然没能解决好发热过大的问题。

拆主机外壳散热此路不通 最适合发挥你动手能力的平台

在主机日常保养方面，XBOX360倒是没有什么特别需要注意的地方，由于外壳部分基本上都采用了打磨工艺，所以一般不容易变脏，而金属的上下两端即便是沾上了灰尘之类的东东，擦拭起来也是非常方便的。XBOX360主机的外壳构成方面采用了无螺丝结合的方式，也就是说如果你想拆机的话连螺丝刀都不必用，只凭双手就能够轻松将其完全拆解下来。像是可以自行更换的主机前面板就不用多说了，用力抠出即可（不过这里不能通过直接按键的方式还是略嫌麻烦），硬盘的拆卸也极简单，其余外壳部分也只需按住相应的地方就行。如此精密的构造竟然可以完全手动拆卸，实在是不得不佩服微软设计师们的头脑，这可是需要非常严密的设计才能得以实现的。另外，这里有一点需要特别对大家加以说明：由于XBOX360发热量过高的缘故，所以之前有玩家希望用拆开主机外壳、直接将内部敞开辅助散热的方法来解决。对于这个情况，我们要强调的就是：此法适用于个人电脑，但绝对不适用于XBOX360上！因为360的散热结构并非只是通过散热孔来实现，其采用的实际上是回流冷却系统，整个主机构造本身都参与了散热，如果将外壳拆下来的话反而会使主机的散热效果大打折扣，甚至有可能烧机！

金





←XBOX360可以说是最适合玩家们DIY的一台主机了，有能力的朋友完全可以打造一台只属于自己的360。



成熟而完善的主机 率先进入次世代的先驱

主机重量和体积有了较大进步 运行时比较大的噪音问题让人困扰

虽然没法和Wii那样体积小巧的主机相比，但是这次360的重量倒是明显比PS3要轻上不少，体积上也要小出一号来。而且在便携性方面，由于主机外壳采用的是打磨工艺，所以即使是单手拎的话也不用担心会滑落，再加上主机的外形是中间向内凹进去的，抓握起来也更加方便用力。当然，说到便携性就不能只是单纯的讨论主机本身，毕竟只有一台主机也是没办法运行的，像XBOX360就必须带上它那个外置的大电源，虽然这个电源大则大亦，重量倒是还好，但毕竟也是占了相当的体积，拿起来并不是很方便。如果再算上我国玩家需要额外购买的大变压器的话，那么整体重量和体积上来说可就相当的“可观”了……

银

除了散热性能不好、非常容易发热之外，运行时声音太大也是XBOX360比较明显的一个问题。电源适配器的风扇声音很响，光驱的读盘声音也不轻，平常白天玩儿游戏的时候感觉还不是很明显。可一旦到了晚上，周围环境比较安静的情况下，其过大的噪音问题就会明显暴露出来，实在是……让人难以忍受啊！相信有360的玩家朋友都明显体会到了这一点，尤其是在晚上，用它玩儿游戏时发出的声响，实在是让人有些担心这种运行噪音会比游戏音效本身更容易影响到别人的正常休息。其实360的整体设计还是非常细致严谨的，但是在噪音这个问题上的表现实在是比较差强人意，难道老美都喜欢“声势浩大”的机器？

铜



↑主机运行的时候噪音过大也是360的一个大毛病，当初发售的时候就被许多玩家所批评。如今再一和刚发售的两台主机一比，其原本就不小的噪音简直就是一种折磨了。

●电源=3本电软

三大主机中，也就只有360使用的是外置大电源了，其余两台主机都将这个部分内置了。这个大电源和其极长的连线却不大方便搬动。



●主机=9本电软

360在重量方面给人的感觉还好，基本上介于Wii和PS3两者之间。而且由于主机造型方面的原因，所以搬动时比较方便。

全面革新后的新时代手柄典范 众多功能与细节方面的改进更贴切

与其他两家厂商相比，微软是最后进入家用机游戏业界的“新秀”，所以当初在XBOX的主机和手柄设计方面都可以说是从零开始的。也正是因为这个原因，所以不论是从主机来看，还是从手柄来看，XBOX当初都有着比较明显的不足之处。这其中，最为人所熟知的就是XBOX刚发售时的“大手柄事件”了。当时给XBOX配置的手柄都非常大，本来这种大小的手柄还是比较适合欧美玩家的，毕竟他们的手掌一般都比较大，但亚洲玩家的手掌就要小上不少了。最初在亚洲地区发售的XBOX由于配置的都是大号手柄，所以许多亚洲玩家都对此很不适应，好在微软的态度非常积极，很快就发售了适用于亚洲玩家的小号手柄。



作为微软进军游戏业开发的第一款手柄，XBOX手柄有着不少独特的地方：手柄外形方面就不多说了，右边的主按键区各按键名称采用的“A、B、X、Y”也不算是什么新意；但像上方的两个扳机键非常适合玩FPS游戏，START和SELECT两键移到了左侧，在手柄右侧新增了黑白两个按键，两个类比摇杆也不像其他手柄那样放置在下面中央，而是采用了一左一右一上一下的方式。手柄中央那个代表XBOX的大型绿色标志其实没有任何作用，如今看来，虽然特色鲜明，但既不实用，也不是很好看。

←将新旧两台主机的手柄放在一起进行对比，就会发现其明显的改进。

与XBOX手柄比起来，360的手柄有了明显改进。首先就是整体造型在设计的时候充分考虑到了人体力学以及玩家握手柄时习惯的问题，所以握起来的感觉非常舒服。无线技术的加入，使得玩家再也不用受手柄连线长度的困扰，黑白两键的取消以及START、SELECT两键回归手柄中央使得整个手柄不论是在外观还是实际使用上都更加简洁实用。特别是中间那个导航键的加入，大大的提高了玩家选择菜单和使用新主机其他功能时的便利性，360手柄的这个设计，连同L2、R2两个扳机键增长力矩和感应层次的设定，都被PS3手柄所“借鉴”。如果不考虑Wii这个异类的话，360的手柄绝对是目前家用主机手柄中最为优秀的一款了。

金

扳机延长更适合玩FPS 必须配备的5号充电电池

微软XBOX系列的主机在欧美获得的成功很明显的高于其在日本方面的销量，而FPS游戏又是最受欧美玩家欢迎的游戏类型，也许正是考虑到这一点，才使得微软在360手柄的设计上特地延长了L2和R2两个扳机键的键位长度以获得更好的手感。PS3手柄在这上面可以说是完全照搬了360手柄的经验，典型的“拿来主义”。

尽管三个新主机的手柄都采用了无线技术，不过PS3使用的是内置的锂电池，而360和Wii的手柄则是使用了可更换的普通5号电池。



→两个扳机键的延长是360所首创，而且确实明显提高了玩FPS游戏时的手感。

←虽然手柄比较省电，两节电池可以使用较长的时间，不过建议大家还是使用充电电池比较合算。

次世代后续投资全解析

PS3 高昂的投入换来一步到位的全新感受

CHECK! 玩PS3的最低花费 低廉推荐!



PS3两个版本包装内的组件都一样，包括：一台PS3主机(20GB或60GB)、PS3手柄一支、专用USB线缆一条、PS3专用电源线一条、AV视频线一条，仅此而已。我们先说说最便宜的20GB版本。花最便宜的钱都能做什么呢？很简单，就是在普通电视上玩游戏，幸亏PS3在画面输出上做得非常体贴，即便是普通电视也可以看清字幕等细小的地方，因此仅仅是为了玩到PS3游戏而不追求画面质量的玩家，如果只买一款游戏的话，最低只花费大约4000多人民币的情况下就可以正常游戏了。

CHECK! 追求完美的高昂代价 顶级配置!

众所周知，次世代主机已经开始标榜“高清”，而高清画面的液晶电视现在是什么价？不亚于一台PS3，那还是尺寸小的。既然追求完美的视听感觉，咱们姑且就大方一点，低于30英寸的电视不在考虑范围之内。依照目前的价格，国外品牌的30英寸液晶电视最便宜的接近7000元人民币，最贵的超过15000元；40英寸的最便宜约为12000元，最贵的将近30000元，大家量力而行吧。这还没完，音响设备也不能忘记啊。还算不错的5.1声道音箱价格大约在3000元左右，更高级的就不说了，几万元也不在话下。看到这些数字后，大家什么感觉？肯定和我们一样，傻眼！



↑40英寸的液晶电视才配得上PS3。



CHECK! 标准配置的60GB版 标准内涵!

按照索尼的解释，配备了20GB硬盘的版本已经可以满足玩家对于游戏的需求了，60GB版不过是在这基础上的加强，而不是必须的选择。特别是20GB版也加入了HDMI端口之后，这一点也就更有说服力了。但我们是消费者，钱要花得明白，20GB版所省下的钱究竟有没有价值，确实值得思考。按照最新的成本分析，20GB版的成本为805美元，60GB版成本为840美元，其相差仅35美元，然而售价方面却相差100美元。如此一来，60GB的确是卖得贵了，就花费来说肯定是不值的，不过我们不能忽视了功能方面。

现在的蓝光技术还不是那么成熟，只配备两倍速蓝光光驱的PS3在读盘方面存在着时间过长的问题，因此现在很多的游戏都要求用硬盘装载部分内容的方式来加速游戏的读取。将来游戏多的时候，20GB版肯定会显得捉襟见肘，即便大家可以耐下心来卸载原来拷贝的资料不断更新游戏，可是这样做对硬盘的损耗也会大大加剧。至于无线网络适配器和读卡器，这两样的确是可有可无的东西，就实用性和必要性来说几乎可以忽略不计。以此看来，60GB版虽然是PS3的标准配置，然而优势并不是非常明显，有利也有弊，不过为了将来能够在游戏中更加轻松自在，多花大约1000块钱也可以省去我们的后顾之忧。



↑60GB主机可以称作是尊贵之极。

CHECK! PS3的可选周边配置 随心搭配!

目前基本可以确定的可选配附件有：PS3手柄（5000日元）PS/PS2记忆卡转换器（1500日元）、无线网络适配器（适用于20GB版）、多功能读卡器（适用于20GB版）、HDMI线、多媒体遥控器（3600日元），至于PS/PS2手柄转接器，现在虽然没有公布，但相信不久之后也会加入到周边的行列。在这些已经公布的周边配件中，有两项是用来将20GB版提升至高配置版本的，不过因为这两个周边的价格没有公布，所以现在还不好说是否物有所值，根据以往的经验来说，大家还是不要指望“自己配置”出的豪华版能比官方的便宜。

Wii 用价格的优势打击对手同时拉拢玩家

CHECK! 低廉价格的无限诱惑 初期投入!

任天堂已经不做家用机老大很多年了，虽然现在Wii的路线与PS3、Xbox360大相径庭，然而它依然是台“家用机”，依然要跟另外两个对手抢市场，也因为如此，我们目前仍有“三大次世代主机”的说法。这次Wii的低价策略令玩家和业内的不少人都非常看好这款主机的前景，包括从美、日两地的首发状况中，我们也可以看到任天堂在一开始就打了个大胜仗。低廉的价格却有丰富的内涵和不一样的感觉，Wii给人留下的第一印象就是超值。我们首先来看看Wii的包装内有哪些组件：一台Wii主机、一支Wii-Remote手柄（附挂绳）、一支Nunchuk（双截棍）控制器、电源AV线、主机底座、一个动作感应器、感应器底座、两节五号电池。价格方面：美版机定价249.99美元（同捆一个《Wii Sports》游戏），折合人民币约2000元。日版机定价25000日元（含税），折合人民币约1700元。玩家在首发时花2000多元就可以玩到Wii上面的游戏，这在以往所有主机上都是非常罕有的。于是……很多人开始跌入了任天堂为大家布置的陷阱。



↓Wii包装里配件数量是最多的，并且价格低廉，绝对是次世代主机中最具性价比的选择。

←貌似外接光驱的Wii拿在手里简直不像是一台主机。而把它摆在桌子上，并放入底座中的话，你便很快就被任天堂的精致设计所折服。

CHECK! 暗藏玄机的向下兼容 网络诱惑!

Wii本体方面采用了类似于GC的硬件设计，并保留了GC手柄和记忆卡插槽，可以看出Wii是通过硬件方式来兼容GC的，也因此任天堂在Wii发售之初就公布这款主机可以完美运行原来GC的全部280款游戏。而在使用虚拟平台玩以前其它机种游戏方面，Wii则是通过软件模拟的方式来进行。另外，以往的主机都是用卡带作为储存介质，这也决定了用Wii玩老游戏必须下载以前的ROM，下载可不是免费的哦。

虚拟平台的游戏下载付费方式依照机种而各有不同，FC游戏每款约500日元（约合人民币35元），PCE、MD游戏每款约600日元（约合人民币42元），SFC游戏每款约800日元（约合人民币57元），N64游戏每款约1000日元（约合人民币71元），并且依照游戏的不同而稍微有所调整。目前官方提供了FC游戏17款、SFC游戏11款、N64游戏1款、PCE游戏8款以及MD游戏11款，共计48款。看看以上的价格，虽然单独算来还可以接受，但数量一多这笔投入也就相当可观。

先期提供的游戏中有不少以前的知名大作，包括FC的《超级马里奥兄弟》，PCE的《高桥名人之新冒险岛》，SFC的《塞尔达传说 诸神的三原力》，MD的《火枪英雄》，以及N64的《超级马里奥64》等。而以后当然会有更多的好游戏陆续开始提供下载，看着无数的大作清单，你能忍得住不往里面扔银子吗？任天堂抛出了一根便宜的钓竿，而最终目的却是要钓一条鲨鱼！

CHECK! 各类Wii的周边产品 必然投入!

Wii的包装中已经含有很多配件，这令玩家觉得打开包装后非常满足，然而这些周边仍然不能够满足玩家的所有需求，你还必须再破费一点才能开心地游戏。

首先，由于Wii并未沿用自SFC以来的模拟多功能影音输出端子，也不采用NGC的数字影音输出端子，因此无法沿用旧有的影音输出线，而必须全面采用新规格线材，因此本次Wii主机包装中仅同捆附赠了一条AV线，S、D与色差端子等线材则采用选购的方式，价格皆为2500日元（含税，约合人民币175元）。

另外，Wii除了沿用NGC记忆卡插槽来提供NGC向下兼容功能的存盘需求，以及以内建的512MB闪存来提供Wii游戏与网络的各种储存需求之外，还配备标准SD记忆卡插槽来提供额外的储存空间，任天堂当然也没忘了在这上面小赚一笔，推出了官方版的512MB SD记忆卡供玩家选购，功能则是与市售的SD记忆卡相同。另外，他们还对外宣称，玩家使用其他品牌的SD卡也可以，但如果因此而造成主机的损坏，则官方不负责维修。

最后还有一笔投入大家不要忘了，那就是手柄！Wii是注重“同乐”的主机，一个人在屏幕前瞎比划久了会觉得很无聊，而主机中仅有一支手柄和双截棍，那么玩家自然需要至少另外再购买一支，朋友多的甚至最多可能需要4支。手柄的价格为3800日元，双截棍的价格为1800日元，加起来大约为400元人民币！不便宜啊。





X360 技术成熟成本下降 然而投入依然不低

CHECK! 基本稳定的中档价格 标准配置!

360发售已经有一年的时间了，其间经过了几次小幅的降价，现在已经基本稳定在了2800元人民币左右。也由于价格趋于稳定合理，现在普通版基本不在玩家的考虑范围之内。微软现在的日子比索尼好过，即便是卖2800元也已经有的赚了，玩家也可以期待下一次的降价，而PS3的降价则至少要等一年。既然价格方面已经逐渐可以接受，那么花这些钱能够实现什么样的功能就要好好考虑一下了。和PS3不一样的是，初期配置的360包装中包含了D端子或色差线，也就是说360摆明了需要配置高清电视。当然，你要想用AV线接普通电视也凑合能玩，只是其中的文字看起来很费眼，基本是模糊一团。也就是说就初期配置的比较，PS3由于在画面输出的设计上十分体贴，因此不用更换电视也可以对游戏毫无障碍地运行。而360则不同，完全对应高清的做法明显有些不尽人意。



CHECK! 高额投入的尴尬境地 苛刻要求!

360最大的投入可能就要算是显示设备了，因为我们之前说过，在普通电视上玩360是基本无法忍受的。要是玩动作、赛车等文字较少的游戏也就罢了，但如果玩角色扮演等有大量文字的游戏，则基本玩不下去。在讲PS3的显示设备时我们给大家列举了目前市面上的液晶电视价格，这样的高消费恐怕很多玩家都承受不起。360倒也稍微厚道，它支持VGA输出，因此大家也可以用电脑的显示器来玩游戏。这样一来，只要家里有台式机显示器，那么液晶电视的投资就可以节省下来了。只不过大家想一下，目前最大的电脑显示器有24英寸，而且价格也很高，一般的也就15、17、19英寸而已。拿一台次世代主机在这种尺寸的显示器上玩，其景象似乎只能用尴尬来形容。



CHECK! HD播放器物超所值 追加投入!

微软于11月22日发售的360专用HD DVD播放器售价为20790日元，合人民币1400元。看起来这个东西挺贵的，但和其他同类产品相比，大家就会觉得简直算是白送。因为目前市面普通的HD DVD光驱都要5000元左右，这个仅售1400元的产品估计连自己阵营的其他厂商都给狠狠地打击了一通。为什么这么说呢？因为它竟然可以用在普通的PC上。

Xbox360专用HD DVD外接光驱可用于PC上，是日本专业网站的测试结果。因为这款光驱采用了标准USB接口，因此要连接到PC上并没有困难。当连接上安装有Windows XP SP2的PC后，系统立刻提示出现了名为“Xbox360 HD DVD Memory Unit”的装置，而且显示没有驱动程序的话便无法辨识。但是该装置仍可被系统辨识为USB接口标准光驱，并在执行HD DVD播放程序时，也可正确辨识为HD DVD光驱并顺利播放HD DVD影片，所以大体上是可以正常运行的。目前微软并没有针对Xbox360 HD DVD播放器的PC连接使用方式提供任何支持，因此并无法保证今后的一切相关操作都能正常运行，但是起码现在玩家可以拥有一个廉价的HD DVD视听环境了。



→360的HD光驱可能在当前会成为众多电脑用户的首选配件。因为它的价格低廉。

←现在微软就急着推出HD光驱，看来明年初的时候或许就会推出以HD DVD为载体的游戏了。

三大主机的后期投入总评

当前的三大主机在投入方面存在着一定的差距，PS3需要的是60GB版配置以及少量用于模拟以前游戏的配件，Wii需要的是额外购置手柄和双截棍，而360则需要准备高清的显示设备，以及如果以后推出HD DVD的游戏，那么光驱也是必选的周边。

综合看来，360是最不厚道的，所需的投入最多，但因为主机本身的价格不是很高，所以也能稍微平衡一下，总投入和PS3基本持平。而PS3在购买了60GB版之后玩游戏也基本没有什么问题了，算是基本一步到位。Wii的手柄投入更不能算是不合理，因为PS3和360也基本有这样的需要。所以，抛开利用率不高的功能来说，PS3和360的后续投入基本持平，而Wii则依旧凸现出了价格低廉的巨大优势。



↑三款主机的市场定位不一样，所以价格自然差距较大。

软件：一台主机成败的根本
网络：游戏乐趣的重要延伸

三大新时代主机终于全部登场亮相了，显然，在机器本体之外，我们更要关心的就是它们的软件阵容，这是电子娱乐的根本所在。同时在时代的驱使之下，网络功能的广泛采用也是势所必然、并且值得考察一番的情况。

PS3 难免一个沉闷的开场 但风暴就酝酿在平淡后

在一台主机发售之初就评价其画面表现，其实并不是很合适的事情，它真正的性能表现和成熟期往往是在其登场两三年之后。不过道理谁都明白，但第一印象永远是最直观且影响深刻的，而PS3也就顺理成章地同历代大多数平台一样，它的初登场在游戏画面上的表现并没有达到使人震撼的程度。

《源氏・神威奏乱》在形式和风格上是相对比较贴近大多数东方玩家口味的作品，同时也是目前PS3游戏阵容中画面比较华丽的作品之一。但它的优点，似乎也仅止于此。游戏在视角等方面极其拙劣的处理令人不得不怀疑其存在很不完善的后期调试。

《山脊赛车7》是目前比较耐玩的一款游戏，线上对战更是能增添许多乐趣，全国征战、车辆改造等等要素也有很大的游玩空间。虽然本作谈不上什么大的突破，但现在对于很多fans而言，保持稳定就已足够。

《抵抗・人类没落之日》其实是一款素质不错的作品，随着游戏的进行，我们的感觉也会渐入佳境。但遗憾之处一是就在于它的慢热，二则是它缺乏一种"新时代主机上的游戏"的震撼性，整体的表现比较传统，画面上则过于干净，于游戏世界观和新主机性能的展现都有一定影响。

此外PS3当前明显加重体育竞技、赛车竞速以及FPS类作品的分量，如果你是这些题材游戏的fan，那么就有更充分的理由入手这台主机。

今年圣诞节的时候，GT HD将会在PS3的网络上提供免费下载，虽然一开始的时候只有有限的几条赛道和车辆，不过相信以后会逐步追加内容。这次的GT HD是真正的1080p，而并非插值运算的结果。

可以说近期内，那些真正堪称引人注目的大作，或是我们心目中的传统系列名作，都还是只有一个"预定发售"的意向，并没有进一步具体到发售日之类的信息。但它们的登场也都是几乎可以确定的事情，《最终幻想13》、《合金装备4》、《生化危机5》、《恶魔猎人4》等等都必是极其吸引我们的游戏。此外一些出自名厂的原创作品，比如LEVEL-5的《白骑士物语》也展现出了诱人的魅力。

PS3最体贴的一点就是，在蓝光格式下，美日港台等国家或地区是划分在一起的，这样游戏软件与主机之间也就没有了版本差异的问题，我们拥有一台主机就可以轻松玩遍所有的好游戏了。另外对于国内玩家而言，PS3实际可以直插220V电源也是相当方便的事情，省却了一个大变压器的负担实在是轻松了很多。

客观地说，虽然目前PS3的软件阵容相对比较贫弱，但其未来的发展空间是可以预期的，其之前十年的积累和市场雄厚基础岂能无视。当年PS2初发售时游戏名单的贫瘠比现在尤甚，但最后的蓬勃状况大家有目共睹。所以现在的批评和不满固然是来自于事实，不过我们的眼光同时也要放得长远一些。

Wii 轻灵、活跃的全新进化形态 关键是如何将创意转为长久的动力

实话实说，在有了对比参照的情况下再看Wii成品机的实际画面，就真的可以说是比较遗憾了。与同时代的PS3和XB360相比，Wii的画面实在过于普通。不要认为谈论画面是一件浅薄的事，只要我们还需要用眼睛看着屏幕玩游戏，那就必然要追求画面的进步，这是一个不容抹煞的事实。追求游戏本身的乐趣是任天堂一贯宗旨，适当在性能上让步以降低成本令更广泛的人可以接受……这些都是很好的想法，只不过这一次对主机性能的处理上是否过于保守了？这是一个可以商讨的问题。

瓦里奥是现有阵容中最能体现Wii乐趣的游戏之一，简短、快捷、轻松上手，瞬间就可以体会到那种直接参与的快感。Wii的独有控制器在本作里被称为"作法棒"，而用"作法棒"摆出的各种姿势也都被起了相当搞怪的名称，细节之处见趣味。这款作品相当适合一人游戏，多人在旁边当观众，诠释出了另一种"同乐"。



作为首发中名头最为响亮，同时也是分量最重的作品，本次的赛尔达也是很多人购入Wii的动力之一。不过这实在是应该得到更好的画面表达的一部作品。另外本作其实原本就是为NGC打造的，现在为了协力新主机的推行而挪到了Wii上，客观地说，游戏与控制器独特功能之间的结合并不是那么紧密，换言之用普通类型手柄也完全可以玩——再换句话说，本作其实并没有集中体现出Wii的独特神髓。不过赛尔达毕竟是赛尔达，虽然有一些遗憾之处，但本作仍然保持了系列的水准，剔除了需要进行冗余繁琐的收集的设定，这是十分用心的做法。

"Wii Sports"是现在所有Wii日版软件中卖得最好的一个（美版是随主机附送的……其普及量只可能更高），其乐趣和魅力可见一斑。这算是一个体育运动的合集，其形式就决定了同样可以直观且方面便运用Wii控制器的独特功能。游戏带给人的参与感很强，你要小心别玩得过high把控制器甩出去哦。

统观Wii的现有阵容，经第三方厂商将控制器诠释成一支大号触摸笔的产品居多，也许新的创意开发等工作，还需要任本社大力投入来牵领大家的步伐。来自于第三方的支持虽然数量众多，但可以说仍然缺乏真正有号召力或影响力的大作，恐怕会有很多作品就像当初DS上的状况一样，是跟随N社的创意和想法在行动。但同样类比DS现在的情况，也可以预期将来会有来自于第三方的强力支持，但可能相应的，在控制器创意的应用方面就会有所让步了。

现今可以期待的主力软件仍然基本是来自任天堂本家的作品，比如明年的火炎纹章、银河战士和马里奥银河，这是一批质量必有保证的游戏，值得我们期待。注意Wii的游戏版本仍然有日美等地域区别的限制。

X360 一年的磨练和修行 终磨砺出渐现的锋芒

经过一年的磨炼，现在的360确实焕发出了相当的活力和实力。当初在发售伊始之时，一些声音嘲笑这不过是XB1.5，但时间证明了这些批评之语的确言之过早。360通过几款作品已经表明它在远景和动态模糊，以及光感运用等方面表现得相当好。

由于主机已经发售了1年有余，这里就不再详细点数它上面已发售的游戏了。不过我们可以看出，在经过一段时间的摸索后，在曾经的几波"预想攻势"没有达到实际效果后，近期的一些作品终于焕发出了光彩，并逐渐开始吸引更多人的目光。《勇闯尸城》、《使命召唤3》、《战争机器》等等都是相当不错的作品，最近刚刚推出的《蓝龙》更是集结了分别在各方面有着一流知名度和号召力的制作人，而其类型又是特别针对东方市场的RPG，相信这会成为吸引很多人选择购入360的重要因素。



此外，通过试玩版也可以体会到，今年底发售的《失落星球》也会是一款很好玩的游戏。总之，今年底的XB360活得很是精彩，以这种势头展望未来，选择360也将会获得很多乐趣。与PS3和Wii都不同的是，XB360的游戏分区是由每部作品的软件商自主决定的。有些游戏没有加区域限制，就可以美日版主机通吃，但同时也有一些游戏仍然是无法在美日版主机上通用的。



←纵观历史，G社在支持相对弱势主机上一贯卖力。

得到大幅强化后的网络功能 三大主机都有着独特定位

新主机的网络服务定位

X360 在目前的家用主机厂商当中，微软在网络服务方面无疑是走得最早、走得最远也是走得最好的一个。早在XBOX时代，微软就已经把网络功能作为主机的一大卖点加以宣传并的确在XBOX LIVE的服务方面不断加以改进。就在一个多月之前，微软已经正式向XBOX LIVE银级和金级用户提供第六次免费系统升级服务。此次系统升级的内容包括本地游戏及电影支持1080p功能、更快捷的XBOX LIVE ARCADE游戏下载功能以及其他几种新的视频播放选项等。



←Wii在网络服务等功能上的拓展上其实走得并不算远，主机和游戏本身才是关键所在。

PS3 由于任天堂对Wii网络功能定位的特殊性，所以其实在这方面，主要还是对PS3和XBOX360两者之间进行的比较。其实PS2时代索尼就已经对网络功能的开展下了不少的功夫，《最终幻想11》获得了极大的成功，也为SE赚了大把的银子——但是，除此之外，我们似乎就很少有听到关于PS2网络的消息了。可见，FF11之所以能够获得这么大的成功，最关键的还是在于其本身的素质和FF的金字招牌，而索尼的网络服务，其实还有许多需要改进的地方。

Wii 三大次世代新主机虽然都在网络方面下了许多功夫，不过和XBOX360以及PS3比起来，Wii在网络服务方面的方向和内容有着比较明显的区别。其中最明显的一点就是，任天堂并没有将Wii的网络服务功能定位在以对战为主，而是希望以网络这个媒体作为工具，给玩家们提供更多有趣的玩意儿。

之前在网络方面取得的成绩

X360 据统计机构Gamasutra的数据表明，微软的XBOX LIVE服务在360玩家中的普及程度非常之高，使用者的比例达到了60%。在XBOX时代，只有10%的玩家使用XBOX LIVE，如今在新主机360上，微软的网络服务得到了极大的改进，支持者们自然与日俱增。据分析，在连接到XBOX LIVE的这些玩家中，有75%的人使用Xbox Live MarketPlace进行了3000多万次的下载，65%的人访问Xbox Live Arcade并进行了500多万次的游戏下载。从这些数据我们就可以看出XBOX LIVE的成功及人气。

PS3 与微软比起来，索尼在PS2时代网络运营方面的成绩就要逊色不少。除了一个FF11，即便是后来推出的MGS在网络对战方面也没有收到太好的效果。而且相较于PS2在全球1亿多台的庞大用户群基数，其绝对用户率就低得可怜了。不过这么庞大的用户群基数如果PS3能够好好继承，再在网络服务方面加大投入的话，还是前景广阔的。



↑这些可供玩家们选择的头像所代表着的知名游戏角色可以说都是索尼旗下非常有代表性的家伙们了。

Wii 其实任天堂一直以来就没有将网络功能作为主机的主要卖点，这次的Wii虽然也提供了网络服务功能，但仍然让人明显的感觉到这只是Wii的一个附加功能而已，真正地卖点，仍然还是主机和手柄本身提供的全新游戏理念以及方式。今年TGS展前的任天堂发布会上，岩田聪就是以"家庭每个成员都能感受它的魅力"作为Wii的宣传口号的，任天堂是希望Wii新的游戏方式和理念能让更多的人以家庭为单位同乐，而并非主要是通过网络来让玩家们感受游戏的乐趣。

网络服务特色

X360 与索尼相比，微软在网络服务方面有两个明显的优势：首先就是微软作为全球最大的软件厂商，其在软件和系统开发上的技术以及经验上的优势是非常大的；另外，作为家用主机网络服务提供的先行者，微软早在DC时代就与世嘉开始有这方面的合作了，又经过了XBOX时代数年的经验和技术积累，XBOX LIVE已经进化得比较完善了，许多细节之处也非常人性化。即便是在我国使用360上网的玩家，也会感觉相当便利。微软的整个网络服务平台构架丰富而合理，玩家们能够从上面免费下载到许多好东东。

PS3 这次PS3的网络服务功能里面，比较值得关注的就是PS3确定可以进行网上操作系统更新，而这个功能是在PSP上就早已开始实行的了。通过这种定期更新系统固件的方法，就能对反破解和反D版起到比较好的抑制作用——当然，完全防止是不可能的，这样做只是减缓了被破解的时间以及使其成为了厂商和破解者的一场马拉松而已。可以肯定，PS3也会采取这种手段来反破解。和微软的网络服务不同，索尼的游戏网络允许游戏开发公司在自己的服务器上展开游戏竞赛，而不是仅仅在一个中央服务器上。另外，游戏开发商还可以直接销售网络游戏给玩家，而不仅仅是通过游戏机厂商之手。还有，在索尼的网络商店中，与Xbox 360和Wii使用各种点数不同，PS3的标价全部为真实货币，玩家不需要再去换算到底花了多少钱。同时，在商店中除了可以购买各种下载内容之外，还可以了解游戏的详细内容，以确定哪一款游戏是真正适合自己的。



←一看画面就能很轻松的知道是任天堂风格的界面，网络社区里的角色们看上去都很可爱。

Wii 我们不妨再看看Wii的网络服务功能主要包含了哪些内容：首先就是"天气频道"和"新闻频道"这两项功能。在"天气频道"中如果登录了自己居住场所信息的话，主机就会自动下载最新的天气情报，在启动的时候便会显示这个地域的天气情况，而且玩家可以通过控制一个地球仪来免费确认世界各地的天气情报。"新闻频道"可以从互联网上下载最新的新闻并显示出来，而且还有新闻的发信地可以在地球仪上面显示出来的有趣功能。利用"Opera Software"这个浏览器浏览互联网的"互联网频道"，对应Flash及各种内容，类似Google地图那样的使用Ajax机能的页面也同样能够显示。Wii发售后直到2007年6月底为止都会提供免费的下载。

各自的优势和未来走向预测

X360 微软已经将XBOX LIVE打造成一个比较成熟的网络，其不仅为玩家们提供了物理网络的连接，而且还提供了平台整合和规范的服务。游戏开发商只需在游戏中加入网络功能或是网络增殖服务即可，别的方面全部交由微软处理，非常的便利，从而间接提高了开发商们对游戏网络功能的热情。不过XBOX LIVE这种相对独立和封闭的网络系统也有它的弊端，那就是在和以太网的交互性上相对而言比较差，例如前不久发售的《梦幻之星·宇宙》PS2版就能与PC版互动，而360版玩家就无法实现不同平台的互动了。



↑"XBOX LIVE ARCADE"这个系统可以说是获得了相当大的成功。



←360专用摄像头，玩家们可以用它进行网络视频聊天。

PS3 其实PS3和360在网络服务方面最大的区别就在于：索尼为用户所提供的所有服务，到目前为止只限于接入PS3网络的物理上的畅通，而基于其开放平台的策略，索尼对PS3网络的内容将不会负责任，只是起到一个中间的平台整合连接的功能，即所有开发商的对战平台统一接入索尼提供的PS3网络，以便让玩家查找进入。而微软在XBOX LIVE上，不仅提供物理网络的连接，还提供了平台整合和规范的服务。索尼在PS3网上对战免费的宣传，实际上指的是玩家联入这个网是免费的，但具体到某个游戏上是否会收费，其实还是得看各游戏厂商了。所以，所谓的"免费"并不是人们想象中那么美好的。



Wii 其实Wii的网络功能对家用主机而言可能有些新鲜感，但只是小品级的东东而已。Wii网络部分最大的卖点，就是玩家可以通过"Virtual Console"（虚拟主机）下载以前发售过了的老游戏玩。关于Virtual Console，提供游戏的厂商目前有24个，FC、SFC、NINTENDO64、以及MD和PC-Engine的软件都能从Wii的服务器上下载得到，而且价格都非常便宜。而且除了这些老游戏之外，将来可能还有些Wii上的游戏也是可以直接通过网络进行下载的。

网络性能比较部分总评

从目前的PS3网络实际使用情况来看，还有许多值得改进的地方，索尼要想在这方面和微软分庭抗礼，除了进一步加强网络服务整体建设之外，还得充分利用自己在影音方面的丰富资源才行。而由于网络功能定位的不同，所以其仍然不是Wii的主要乐趣，我们可以通过它来获得一些附加功能。可以说，三大新主机当中，Wii的网络定位最为特别，网络对战功能也不会是Wii玩家们的主要乐趣了。总体来看，作为家用机游戏网络服务的先驱，微软在这方面多年来积累起来的基础、经验和技术优势，使得XBOX360在网络服务方面的优势相对于其他两款主机而言还是比较明显的，相信微软也会继续在这方面加大投入。



电玩综合情报志
Vol.196
2007 / 01
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「宿命传说」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.196

Focus on Game News

双周注目图片



[illegible]于12月2日终于完成了在日本的首发，相比美国的情况，这次日本首发要稍微热闹一些。

SCE发表人事升迁报告 久多升任集团执行长官



↑尽管PS3在今年因为出货不足栽了跟头，不过其蕴涵的巨大潜力还是将久多推向了最高领导层。

本刊讯 SCE于11月30日发表人事升迁报告，自12月1日起由原社长兼集团执行长久多良木健就任SCE董事会长兼集团执行长官，原SCEA总裁兼执行长平井一夫就任SCE集团首席营运官兼北美分社社长。另外，原总裁兼执行长的David Reeves就任董事会副社长兼任欧洲分社CEO兼联席运营官。



←平井一夫这次的升职并没有取代久多良木健的地位，只不过是以后他将会参与全球战略的决策。

一手创建PS游戏事业的"PS之父"原社长兼集团执行长久多良木健，本次就任SCE会长兼集团执行长，将以SCE集团最高经营负责人的身分对集团全体进行统辖管理，积极推动PS游戏事业的发展。而就任SCE集团首席营运官的平井一夫，1995年加入SCEA，1996年任执行副总裁兼营运长，1999年任总裁兼营运长官，2003年任总裁兼执行长至今，是北美PS游戏事业的负责人，成功促使PS与PS2在北美取得首席占有率。在本次的人事变动之后将进入集团核心，与集团高层及各地分公司有更密切的合作。

就任SCE副社长的David Reeves，1995年加入SCEE，期间曾负责德国、奥地利、瑞士等地的PS游戏事业，1999年担任SCEE市场行销资深副总裁，2004年担任总裁兼营运长，2005年担任总裁兼执行长至今，将事业版图由欧洲扩张到俄国、中近东、非洲等地区，有着成功经营欧洲市场的业绩。

本次的人事升迁变动之后，原来的北美与欧洲地区PS游戏事业负责人都将成为SCE集团的高层管理者，加上以日本为核心的集团本社，充分显示了SCE对于日美欧三地的全球化事业经营与发展有着高度的重视。

人事决策遭受质疑

索尼公司于日本当地时间11月30日宣布的高层重大改组消息，一经公布立刻在业内引起了轩然大波。尽管索尼官方称此次内部结构重组的目的是对集团高级管理层进行巩固，但业界分析家普遍认为，此次改组很显然是集团高层内部已经对久多良木健产生了不信任的情绪。包括蓝光业务的大量资金投入、PS3首发延期及主机首发数量减少、连续财政赤字等一连串问题都是诱发这次改组的真正原因。

有部分业界分析人士对此次索尼内部改组的态度则更加极端，表示平井一夫接手后，PS3很可能被葬送在他手中，甚至成为索尼历史上的最后一代家用主机。投资分析专家樱井由田表示："平井一夫的上台可能意味着SCE今后的工作重点将从硬件向软件转移，如果这一代主机后期的销售状况出现不利，恐怕下一代PS主机就不会列入索尼的开发计划当中了。"

从目前来说，樱井的说法可能有点极端，于是针对这些悲观的意见，也有不少评论家提出了反对观点。他们认为毕竟索尼是依靠生产电子产品才取得了今日的辉煌成就，而且集团在PS3和蓝光技术的开发和研究等方面已经投入了数十亿的资金，现在就断言平井一夫的上任会对SCE乃至索尼产生怎样的影响显然为时过早。SCEA官方发言人Dave Karraker近期在接受记者采访时，对樱井的发言也予以了回击，他说："在目睹PS3首发巨大的市场需求后，我相信稍微有点分析头脑的人都能看出，PlayStation系列品牌还将继续延续下去。所以现在一切关于索尼将要退出硬件市场的言论都是不负责任的。"

SCE于11月30日正式发表的公司新领导层：	
董事会会长兼集团CEO（首席执行官）	久多良木健
董事会副会长	佐藤明
董事会社长兼集团COO（首席营运官）兼任北美分社会长	平井一夫
董事会副社长兼集团CFO（首席财务官）	加藤优
董事会副社长兼任欧洲分社CEO兼Co-COO（联席运营官）	David Reeves

马里奥登上福布斯虚拟财富排行榜

近日，美国财经杂志福布斯评选出一个全球虚拟人物的财富排行榜。上榜的人并非现实世界里的真实富豪，而是出现在影视、小说和游戏中的角色，而这些"人"的身价可是超过数十亿甚至数百亿美元。今年新增的角色中有了电玩明星马里奥，而且身价10亿美元，位列第十五名。以下就让我们来看看这些入选的"富翁"吧。

■第一名：奥利弗·沃巴克斯，身价：362亿美元漫画《安妮》中主人公安妮的养父，现年52岁，出生在美国。以国防工业起家，是贫铀弹的最大供应商。

■第二名：伯恩斯·蒙哥马利，身价：168亿美元《辛普森一家》中104岁高龄的老财主，为人阴险刻薄，本行是做能源工业，但由于今年突然与朝鲜核问题扯上了关系，资产也迅速膨胀。

■第三名：史考治·麦克唐纳，身价：109亿美元唐老鸭的叔叔，现年80岁，以金矿等生意起家，近期国际黄金价格飞涨是使其身家倍增的主要原因。

■第四名：理查，身价：107亿美元电影《财神当家》的主人公，10岁的超级阔少，志向就是把财产全部花光。

■第五名：杰德，身价：77亿美元电视剧《贝弗利山人》中Clampett家族的成员，经营燃油和银行等产业。

■第六名：大富翁先生，身价：71亿美元风靡世界的大富翁游戏的主角，典型的投机主义暴发户，今年首次上榜。

■第七名：布鲁斯·韦恩，身价：68亿美元《蝙蝠侠》的男主角，与政府共同开发的众多合作项目使其收入颇丰。

■第八名：安东尼·斯塔克，身价：30亿美元经典漫画《铁人》的主人公，是一个与蝙蝠侠一样风度翩翩的超级英雄外加亿万富豪。

■第九名：阿巴卡利基王子，身价：28亿美元尼日利亚王子，尽管目前以政治避难为掩护流落他乡，但通过互联网进行多项地产生意。

■第十名：瑟斯顿·霍威尔三世，身价：27亿美元美国电视剧《梦幻岛》中的60岁超级富翁。

■第十一名：威力·旺卡，身价：20亿美元《查理和巧克力工厂》中巨型巧克力厂老板，现年57岁，本人除经营有一家全球规模最大的糖果厂外，还与一神秘地下矮人种族有着长期的合作经历。

■第十二名：卢修斯·马尔福，身价：13亿美元小说《哈利·波特》中现年51岁的贵族巫师，同时也是食死徒，伏地魔的手下。其子是哈利的死对头。

■第十三名：托尼·蒙那塔，身价：10亿美元《疤面煞星》的主要角色，美国迈阿密臭名昭著的大毒枭。



■第十四名：劳拉·克劳馥，身价：10亿美元《盗墓者》中的女主角，现年37岁的独身富婆，以考古和探宝为生。

■第十五名：马里奥，身价：10亿美元现年23岁的水管维修工，由于长期以来不厌其烦地在水管等地收集金币，因此在几年时间里迅速囤积了大量钱财。

风水轮流转，今年到谁家？

——年末商战的首轮较量

去年的年末商战中，任天堂的NDS取得了非常令人吃惊的销售佳绩，并且因为持续的热卖导致主机连续几周严重缺货。而索尼因为有《王国之心2》等大作的发售，PS2的软硬件也卖得相当不错。唯独微软的360虽然发售不久，但除美国外，日本玩家根本不领这台次世代主机的情。不觉之间一年又过去了，今年三大次世代主机均已发售，年末商战自然非同一般。然而命运之轮的旋转已经初见端倪，本次胜负很可能出现逆转，任天堂的Wii十分争气，首发就有不俗的成绩。360虽然不见有明显的好转，但全球700多万的销量以及年末的降价促销也是势不可挡。唯独索尼这方面的形势不是非常乐观，现在他们的主打产品竟然还是PS2和PSP这两个"前辈"，PS3虽然"千呼万唤始出来"，但数量奇缺导致"犹抱琵琶半遮面"。感恩节的热卖档期刚刚过去，这三家经过了首轮的较量，胜负已有分晓，尽管后面还有一个月的时间要斗，但现在已经基本定型了。

财大气粗！微软开打价格战

微软的财力就算是索尼和任天堂加在一起也根本无法企及的，所以在主机的口碑还不够好时，用价格战来打压对手成了微软的不二选择。近日，微软娱乐部门总裁罗比·巴赫在接受美国新闻媒体采访时表示，360的生产成本降低使得微软拥有更多的降价空间，而未来一段时间内的硬件价格战将在很大程度上影响PS3与360竞争的最终结果。

微软目前正在准备一项长期的调整生产成本并降低360主机售价的战略计划，360未来在价格上的优势将使PS3望尘莫及。罗比表示说："在一种产品的生命周期内，谁在成本上更具有优势，谁能够更有效地制定价格战略，谁又能够最先达到成本与售价的平衡点，这些都对产品的竞争有着至关重要的影响力。由于360率先进入了市场，有更为庞大和成熟的主机生产能力，因此我们可以更为迅速有效地降低产品的生产成本。而且我们的产品从设计角度讲就更容易控制生产成本，因此360在这方面具备明显的优势。"关于360的工业设计问题，罗比·巴赫表示他们目前的一个首要工作就是设计新型号的360主机，以达到进一步降低成本的目的。

前不久，美国权威市场调研公司iSuppli曾公开过一份次世代主机生产成本评估报告，报告指出售价399美元的360主机实际生产成本约为323美元。这个数字比360首发时的525美元成本有了明显的大幅下降，而索尼的PS3主机生产成本则高达800多美元，两者之间的差距显然对索尼非常不利。

罗比·巴赫还强调："我们的主机价格在299到399美元之间，而PS3的售价在499到599美元之间，并且只能提供数量极为有限的供货。消费者要在圣诞期间购买新的主机，360无疑是他们最符合逻辑的选择。而到了2007年，我们的主机又有《光环3》这样的超级大作保驾护航。相信明年360的游戏阵容将会更加强大。我们眼下的目标是1000万台，而且我们坚信我们能够做到这一点。"

旗开得胜！任天堂目标远大

从首发状况来看，Wii取得的成功是毋庸置疑的。任天堂也在后来宣布，Wii在北美发售的八天内出货60多万台，由此收入1.9亿美元。微软的Xbox360在去年11月发布时第一周出货40万台左右，是Wii的三分之二；而比Wii早几天登场的索尼PS3同期成绩只有大约30万，相当于Wii的一半。

在Wii的游戏中，人气大作《赛尔达传说 黎明公主》是最热销的，目前已经售出约45.4万份。再加上其他第一方游戏和附件，任天堂在一周时间内就收入1.9亿多美元，而且这只是在北美地区。知名购物网站eBay也按惯例公布了感恩节"黑色星期五"的销售统计情况，在当地时间11月17至24日期间，PS3共售出14765台，平均价格1186.39美元；如果包括17日起的预售，共有28233台PS3通过eBay转手，平均价格1369.90美元；目前60GB硬盘版PS3的售价稳定在1000美元上下。同时，在11月19到24日期间，eBay的Wii销量为26708台，平均价格412.53美元；如果包括19日起的预售，共有29451台Wii售出，平均价格427.82美元。相比之下，Xbox360就逊色多了：12到24日期间，Xbox360销量331台，平均价格420.62美元。

Wii在北美首发的成绩对任天堂来说当然是值得骄傲的，不过任天堂先前提出在2006年年底前，Wii的全球销量要达到400万台，这一宏伟计划的实现则要看接下来的发展如何了。对此，任天堂美国分社社长雷吉公开表示，他们对完成预定目标充满了信心。

在距离年底只剩下一个月的时间里，要在如此之短的时间里卖掉300多万台主机绝对不是件轻松的事。雷吉社长公开表示说："我们未来将要达到的目标可能是人们想象不到的，但依照现在的状况以及我们下一步制定的计划来说，要实现它并非不可能。现在我们要做的就是提高生产能力而已。"雷吉社长还对记者说："不是任天堂骄傲自大，我们并没有把成功看作一种必然，但我们始终坚信必须每天不懈奋斗去争取胜利，要做到这些我们首先要保证真诚地面对每一名玩家。"

对于部分媒体和评论家指责育碧开发的Wii首发游戏《赤钢》实际表现糟糕一事，雷吉辩护说，由于结合了Wii的动作感应手柄，《赤钢》的游戏方式对许多玩家来说确实需要一段时间适应，但当玩家们适应了这种新的操作方式时，游戏过程就会变得乐趣无穷。而对于部分评论家对Wii第一方游戏画面质量的攻击，雷吉毫不客气地回击道："某些人对游戏画面横加指责，但实际上我们早已表明了对待画面质量这一问题的态度，只重外表而无视内涵的人是没有资格评论游戏的。"

处境尴尬，PS3生死未卜

今年的感恩节本来应该是PS3的天下，然而因为主机的出货不足，所以索尼没有在次世代主机上看到太多希望。不过好在PSP和PS2还有一定的战斗力，这两款主机在感恩节期间的软硬件销量都得到了大幅增长。

索尼美国公关经理Dave Karraker称，在截至当地时间11月26日的一周内，北美五大零售商的PSP主机销量猛增了280.6%之多，第一方游戏增长了167.9%。PS2的成绩也相当优秀，主机和第一方游戏的销量分别增长116.5%和120.6%。至于PS3，Dave Karraker没有给出具体数据，只是表示所有发往北美的PS3主机都卖光了。下周还会有更多PS3出货。

不过索尼最后还是就PS3的销售和供应发表了声明："自11月17日首发以来，索尼已经向北美紧急空运了一批PS3主机。感恩节第二天之前，各家零售商都得到了新的PS3供货，同时还有游戏和附件。我们的目标仍然是到2006年12月31日出货100万台。"

索尼承诺的100万台在现在已经没有多少说服力了，近日纽约举行的路透社媒体峰会上，世界最大的游戏软件公司EA总裁Larry Probst对PS3发表了自己的看法，称由于生产方面的滞后，PS3的销量大大低于当初的预估。由于供货不足，11月17日索尼在北美首发的出货量仅为20万台左右，而不是之前宣布的40万台。他大胆预测到今年年底，PS3的出货范围也仅在50万到80万台。最后他表示，现在说谁胜谁败还为时过早，最终获胜的新一代主机可能要几年后才见分晓。而在圣诞假期的首个周末，其他主机的情况也将非常良好，包括NDS、Xbox360、Wii、甚至是PS2、PSP都会有不错的销量。

EA总裁的说法显然是揭了索尼的老底，而另一方面，支持索尼的软件商们也逐渐被越来越高的开发成本给难住了。日本著名游戏开发发行公司Namco Bandai的社长在采访中便透露了这一点。

Namco Bandai社长高须武男表示，想要在一款PS3游戏上有所盈利，那么这款游戏至少要超过50万的销量。现在来看，开发一款高素质高解析度的PS3游戏需要花费10亿日元的经费，而这一数值是Wii游戏的两倍以上。为了确保能够收回开发成本，在全球范围这款游戏必须销量达到50万份以上。但是现在需要注意的是，PS3游戏硬件仓促发售导致的缺货将会很大程度的影响PS3游戏的销量。如果PS3普及量不足，那么游戏销量的基数就很低，想要达到50万的销量就比较困难了。

归根结底，游戏公司制作优秀游戏最终的目的就是盈利，如果PS3游戏在保证游戏素质过关的前提下开发成本无法降下来的话，游戏公司的开发热情将会大幅下降。Namco Bandai社长还说道，由于PS3游戏盈利的条件风险比较大，所以有部分厂商可能会等到PS3普及量达到一定程度以后才会考虑开发PS3游戏。试想一下，软件商在等待PS3的普及量增大，而PS3又在等待有好游戏来促进主机的普及，如此的一个怪圈明显已经把PS3拉入了十分尴尬的境地。面对财大气粗的微软和励精图治的任天堂，索尼还能撑下去吗？

11月24日

●SCEH在台湾省推出PS3后，于北中南三地设置了专属展示机台，让更多玩家一同体验次世代的乐趣。PS3专属展示机台配备有PS3 60GB主机与大尺寸液晶电视，可提供高分辨率电影与游戏宣传影片、试听音乐、范例相片、试玩版游戏等内容，让玩家可以全面体验PS3所具备的娱乐功能，并通过网络实时更新内容，未来计划作为内容下载等网络终端服务机台。

●由EpicGames制作的Xbox360动作射击游戏《战争机器》，推出后两周时间即创下全球100万套的销售佳绩，成为今年销售速度最快的Xbox360游戏。（详细报道请见右侧）

●据业内人士透露，为了补贴网络资源免费下载带来的亏损，索尼正在考虑向第三方游戏开发商收取相关费用。具体办法是当每次玩家下载游戏试玩版时，索尼便以此向游戏制作商索取费用。也就是说，游戏开发者要为你试用他们的产品而付费。

11月25日

●任天堂的次世代Wii主机于11月19日在北美地区发售之后，日本某知名网站便针对Wii主机的内部构造进行拆解与分析，并公布了部分硬件规格的信息。（详细报道请见右侧）



↑《沙罗曼蛇》在射击游戏中占有很重要的地位。

●KONAMI发表将于明年1月下旬在PSP上推出经典射击游戏合集《沙罗曼蛇PSP》。本作收录的作品有1986年的《沙罗曼蛇》、1987年的《LiveForce》、1996年的《沙罗曼蛇2》，1991年的《XEXEX》这四款街机移植版，以及MSX版《宇宙巡航机2》，共计有5款经典游戏。本作预定2007年1月25日推出，定价3980日元（含税）。

●任天堂最近推出了一款镶满1200颗水晶的豪华粉色版NDSL主机。这款掌机的设计出自名家之手，目前该主机只授权给伦敦的一家知名首饰店出售，价格高达360英镑。（详细报道请见右侧）

11月27日

●任天堂官方日前发表，截至11月21日，NDS在欧洲的实际销量已经突破700万台，日本有1150万台，北美750万台，全球总销量则达到2700万台。NDS如此之快的普及速度已经当之无愧地成为掌机界的霸主，延续了以往G B系的辉煌。

●根据来自英国的报道，有两货柜等待运输的Xbox360主机先后在当地被盗。据官方的初步统计，这两批被盗的360主机总价值超过了100万英镑，约合1500万人民币。（详细报道请见右侧）

●SCEJ于日前发表将推出供PS3主机使用的4款模拟影音输出线，以及供PSP主机使用的2款周边套件产品。目前，这次公布的大部分周边配件都已经对外发售，少量定为12月。（详细报道请见右侧）



特报 日本专讯 小巧外形下的内涵大揭秘 非官方发布Wii硬件规格

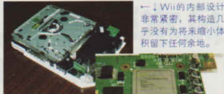
本刊讯　任天堂的Wii主机于11月19日在北美地区发售之后，日本某知名网站便针对Wii主机的内部构造进行拆解与分析，并公布了部分硬件规格的信息。

由于Wii主机并不是以高硬件机能为目标，而是追求让一家大小都能接受的尺寸、噪音与耗电量表现，并结合崭新的操作方式，因此自主机正式发表以来，任天堂从未公布过主机的硬件规格数据。根据该日本网站的拆解分析报告，Wii主机的内部构造非常紧密，充分利用了小巧的内部空间来安置吸入式光驱、基板、无线网络与各式接口。在主要处理芯片部分，仅采用构造单纯的散热片搭配后置的小型散热风扇进行散热，并没有导热管之类的设计，可见芯片耗电量与发热量不高。

Wii主机的基板上配置有百老汇微处理器、好莱坞绘图芯片、64MB GDDR3内存、无线网络模块、蓝牙模块、512MB闪存，以及SD记忆卡插槽、NGC手柄与记忆卡插槽、USB端子、影音输出与感应器输出端子等，构造简洁，组件数量也不多。

Wii主机的大致硬件规格信息如下：

类别	性能参数
微处理器百老汇	729MHz
绘图芯片好莱坞	243MHz
内存系统主存储器	24MB　1T-SRAM
外部辅助内存	64MB　GDDR3　DRAM
内嵌绘图内存	3MB　1T-SRAM
辅助储存内存	512MB　Flash　Memory



←↓Wii的内部设计非常紧密，其构造几乎没有为将来缩小体积留下任何余地。

“百老汇”的芯片尺寸为18.9平方毫米，只有NGC处理器“月光”的一半以下，“好莱坞”则是由2个独立芯片封装在一起所构成，包括系统芯片组“维加斯”，尺寸为72平方毫米，以及采用1T-SRAM设计的内存芯片“纳帕”，尺寸为94.5平方毫米。

在Wii手柄部分，内部基板的构成非常单纯，主要包括蓝牙芯片、3轴加速度感应芯片、小型扬声器、附属控制器接口等，前端配备有CMOS感光原件，可通过由Wii感应条左右两端的10个LED所发出的红外线来进行定位。双截棍控制器内部仅具备加速度感应芯片，其余功能由主控制器提供。

特报 日本专讯 索尼发布PS3影音线材 PSP周边套件整合推出

本刊讯　SCEJ于日前发表将推出供PS3主机使用的4款模拟影音输出线，以及供PSP主机使用的2款周边套件产品“Play!Game Pack”与“Enjoy!AV Pack”。

PS3配备有数字的HDMI以及模拟的AV MULTI影音输出端子，然而包装中仅同捆附赠了标准AV线，因此想要体验高分辨率影像的玩家，必须另外添购线材。本次SCE针对PS3推出了一系列新版的输出线，线材采用高纯度OFC无氧铜，端子部分采用金属包覆，并具备24K镀金，线长3米，包括用料、设计与长度都比旧版线材更高级。除了AV线定价为1500日元之外，其余D端子线、色差线、S线皆为3000日元。

PSP的周边套件产品可以搭配基本版PSP主机使用。“Play!Game Pack”包括32MB记忆棒、收纳包、吊带、清洁布；“Enjoy!AV Pack”包括USB线、直立架、线控耳机、清洁布。11月22日推出，定价3500日元。

硬件 国外专讯 老任索尼比拼奢华气质 NDSL镶嵌1200颗水晶

本刊讯　任天堂最近推出了一款镶满了1200颗水晶的豪华粉色版NDSL主机。目前，该主机只授权给伦敦的一家首饰店出售，价格为360英镑。如今越来越多的时尚女性把PSP、NDSL等掌机当作随身的玩伴以及装饰品。索尼和任天堂的掌机在外观上为了迎合这一点，纷纷推出粉红色版。而现在任天堂更使出了绝招，推出了镶嵌1200颗水晶的超豪华掌机。此举也是为了迎击之前索尼和“Samantha Thavasa”品牌合作推出的粉色PSP贵人包，相比之下，任天堂为主机镶嵌水晶要使主机本身显得更为华贵。

↑对女生有着极高杀伤力的设计。

这款NDSL主机的顶盖上镶嵌了超过1200颗奥地利施华洛世奇水晶，整个主机是由美国知名的“花花公主”、时尚名媛希尔顿饭店王国继承人帕丽斯·希尔顿设计，在全球范围内只在伦敦的Multipazz首饰店有售，数量虽未公布，但肯定会非常稀少。

事件 国外专讯 英国发生两起偷窃案件 百万英镑360主机被盗

本刊讯　根据来自英国的报道，有两货柜等待运输的Xbox360主机先后在当地被盗。据官方的初步统计，这两批被盗的360主机总价值超过了100万英镑，约合1500万人民币。

据报道，第一起360主机失窃事件发生在通往英国南部的A38号公路上。当时一辆满载着360主机的大型货车在路上行驶，司机在途中突然发觉货车出现摇晃现象，于是紧急停车进行检查。这时一伙歹徒突然从路边窜出，威胁司机并把他从车上强行拖下。接着便开着这辆装有价值约75万英镑360主机的货车扬长而去。

另外一起360主机失窃事件发生在Hellmann国际货运公司的仓库中，时间是11月23日。一辆满载360主机的拖车离奇失踪，一整车大约价值25万英镑的360主机被盗。当地警方表示已经开始展开大范围的调查和搜索，并希望有知情者或目击者能够向警方提供相关信息。

特报 美国专讯 战争机器全球销量破百万 XboxLive网上合作过千万

本刊讯　由EpicGames制作的Xbox360动作射击游戏《战争机器》，推出后两周时间即创下全球100万套的销售佳绩，成为今年销售速度最快的Xbox360游戏。

《战争机器》的制作采用了知名3D游戏引擎“UnrealEngine3（UE3）”，充分发挥了Xbox360所具备的先进3D绘图能力，呈现出大幅提升的影像演出效果，就画面来说可谓是真正的“次世代效果”。自2005年E3首度展出之后，《战争机器》便以远超以往的细致画面表现、大魄力的战斗效果吸引了全球玩家的目光，每次展出都成为现场注目的焦点，并获得小岛秀夫、稻船敬二等世界知名游戏制作人的肯定。

《战争机器》自11月7日在北美地区推出之后，短短2周的时间全球销售量就突破100万套，是今年销售速度最快的Xbox360游戏。在这期间也有超过85万名玩家在网络上参与了超过1000万场的多人合作模式，成为XboxLive上最热门的游戏，并促使XboxLive每日的金会员入会人数增长了50%之多。

超越系列之巅峰作品《时之笛》达到了百分之120的《赛尔达》

——青沼英二在作品发售时的独家访谈

最初预定在NGC上发售，从最初策划到最终作品发售经历了长达两年多的时间，《赛尔达传说 黎明公主》绝对说得上是一部策划周期很长的作品。比起其他公司的以量取胜或是冷饭战术，任天堂雷打不动的精品游戏战略值得玩家们称赞。可以说青沼英二是一路见证赛尔达系列成长的，那么在最新作发售时，他将会有什么样的感想呢？

百分之120的《赛尔达》

——首先为大家介绍一下《赛尔达传说 黎明公主》的制作理念吧。

青沼■《赛尔达传说 风之韵》发售之后，我们想接着《赛尔达传说 时之笛》的创作理念，制作出一款真实的“赛尔达”出来。在2004年的E3大展时向大家公布时，观众们激动地全体起立，那时候我们真的非常高兴。同时也有因此流泪的人，那就是感觉到“大家果然还是一直在寻求这样的游戏”的我们。冷静地思考一下，我们目标的这个“真实的赛尔达”如何能够成为区别于《时之笛》并超越它的作品呢？从此以后这便成为开发的主题。所以说创作超越《时之笛》的一部“真实的赛尔达”就是我们的制作理念。

——能否为我们说明一下超越《时之笛》具体部分的内容么？

青沼■嗯，如果用一句话还真是说不清。继承并加强《时之笛》的优点，并把前作中没有做到的东西通过目前先进的技术一并发挥出来，努力实现一个真实的世界观。组成这个制作理念的，骑着马手挥长剑与敌人战斗就是其中的一部分。这就是当初在《时之笛》中因机能所限制没有实现的内容之一，所以我们首先就将其加入到了最新作品当中。之后便是努力实现本作中林克那多姿多彩的动作，使林克的动作丰富并活用到游戏的各个细节中是开发的主导方向。



↑制作导演：青沼英二。作为本作的总导演负责作品的诸多方面。对于《赛尔达》系列来说，是担当了《时之笛》、《姆吉拉的假面》和《风之韵》全部三作导演的非常了不起的人。

——本作是同时发表了Wii版和GC版两个版本。在公布当初是只有GC版的，请告诉大家一下Wii版制作的前因后果吧。

青沼■我们在最初是公布GC版将在2005年中发售，时至今日已经拖了一年多，对于广大玩家，我们真的感到非常抱歉。2005年的E3大展时我们说过“本款《黎明公主》是超越《时之笛》达到120%完成度的作品”。但就当时游戏的品质来说，想要达到我们目标中的品质果然还是需要时间。而在那时，正好是任天堂公布名叫Wii的次世代主机的时候，而大家“希望在Wii上推出赛尔达”的呼声越来越高。我们一直是以GC版为制作主旨的，在开发的途中又要兼顾全新的硬件平台虽说是件不错的事情但同时也使我们非常麻烦。首先我们便要熟悉新主机Wii的操作方法。没想到在测试之后得出的结论竟然是“这绝对是非常适合《赛尔达》的操作界面！”，我们得到了非常良好的回馈。我们本身也曾经挑战过各种硬件的机能，抱着“如果这次不去挑战一定会后悔的”的意念，决定延长开发周期，继续提升作品的品质，并且在这段时间内将Wii的《赛尔达》最新作也制作出来。纵上所述，这些因素就是我们这次开发周期延长的大致原因。



——原来是这样。那么请为大家说明一下Wii版与GC版有哪些区别呢？

青沼■由于原本就是给GC开发的作品，所以基础部分可以看作一个GC游戏。但是由于在Wii上可以用自己的动作操纵游戏中挥剑的动作，而像弓这样的远距离武器也可以用Wii的遥控器进行实感操作，所以说区别还是非常大。此外，由于对应宽屏画面的原因能够更直观地展现出真实的《赛尔达》世界观，在这方面我想Wii版本会有一些优势。而且，由于Wii的遥控器上面含有声音输出装置，挥剑时以及斩敌时的音效都能够真实发出，会带给玩家很强的临场感。之后，便是Wii版和GC版是左右相反的两个世界。为什么这么说呢？众所周知林克是一个左撇子，但是如果玩家用右手操纵Wii的遥控器进行游戏中左手挥剑的动作无疑会非常麻烦。开发中尝试用Wii遥控器操作左撇子林克，但不舒服，换成右手就非常适合。所以就变成了GC版的林克用左手持剑，而Wii用右手。这么说来，如果想操作右手持剑的林克，也只能通过Wii版的本作才可以，这实在是很有意思的事情。为了设计成大众都能接受的操作，没有区分横斩与纵斩，只要挥动Wii遥控器就能够连续进攻。

系列作品中最多的章节

——迷宫、剧情以及游戏整体的章节究竟有多少呢？

青沼■如果用游戏时间来说的话，是肯定超越了《时之笛》的。本作中不会给玩家那种强行将剧情加长的拖沓感觉，实际玩起来应该会感觉非常自然。地图也非常富于变化，我们有自信能让玩家玩到最后也不会厌烦。

——海拉尔平原的广阔程度似乎达到历史最高呢。

青沼■是的。我们最初是设想着“在海拉尔湖上的大桥上进行单挑”然后去绘制地图的，但到最后连我们都无法想象地图竟会这么大（苦笑）。而最终的结果，本作中能够在这么大范围的世界内冒险感觉绝对会相当不错。

——林克在本作中可以变身为狼，而其能力之一便是能和动物交谈。与爱马伊波娜也可以交谈么？

青沼■可以。但是伊波娜的台词，我们到最后都一直犹豫不定。“那个伊波娜能够交谈太棒了，可是它究竟应该说出什么呢？”这样的想法一直困扰着我们，大家都想不出什么好办法（笑）。所以最后只能我来完成了，而且这次有许多年轻的制作成员，玩家应该能从本作中感受到以往的《赛尔达》系列中感受不到的东西。就像“左拉和葛伦应该不会这么说吧”这样的感觉。

——变身的动物变为狼有什么理由吗？

青沼■在开发刚开始的初期阶段，就能听到“林克这次的变形就设定成为狼吧”这样的意见。这样也符合这个全新真实的赛尔达作品的创作理念，那就是创新。而且变为狼的林克无疑是非常帅气的，而且在帅气的背后应该还会预示着林克在本作中陷入的一种境遇。在《赛尔达传说 众神三角力量》中林克就曾经变身成为过兔子，我在考虑林克将会变身成为哪种新的动物的时候，马上就想到了狼。狼是一种孤独的动物，不喜欢群居，总是孤身在深山中发出“嗷”的叫声，这是我们对狼一般的概念吧。而林克也是孤身一人不断向着正义而去，某种意义上来说跟狼的概念有些类似。在这时其他设计成员很肯定我的这个设想，马上便说“把林克变为狼的概念图画出来！”，最终确定为狼了。但是只用狼进行游戏的话，宫本茂先生有着不同的意见（苦笑）。他说：“设计一个四脚着地的角色，不仅比设计一个双脚走路的角色要难，而且从玩家的视角看到它后面只有一条狼尾巴，根本一点都不帅气。”我们无奈只好设计一个骑在狼背上的东西，所以就有了米迪娜的诞生。开发初期米迪娜被称为“小鬼”，最初只是想做成一个坐在林克背上的角色，后来慢慢发展成对剧情有关键作用的角色。我们考虑的时候不仅仅在想用什么来骑比较好，还得考虑到林克需要一个在自己变身后能够将自己的遭遇倾诉的对象。平时总是骑着爱马伊波娜的林克，这次自己变为了狼被别人骑着，这种感觉和心情的变化非常希望传达给只体会过人形林克的玩家们。



——最后请和大家说些最想说的吧。

青沼■本作中三角力量也会登场，但与前作不同，并不是主线。与以往不同，林克最初就拥有三角力量，理由会在游戏后半段揭晓。请回忆《林克冒险》的广告，这次的林克也是16岁，或许……黑暗世界给人的恐怖印象并不是以假面的世界为参考，而且黑暗世界的音乐很不和谐，因为要表现出与正常世界不同的气氛。可以说这次的赛尔达以故事为重，旅途中会一步步解开悬念。音乐组可能为了让桑特这个新敌人给人卡农的感觉，所以使用了相同风格的曲子……



而米迪娜与桑特都是全新的人物，但究竟是从哪里来的人，游戏会一步步告诉你。本作中有与前面几作相关的剧情，海拉尔文字依然会在重要场合登场。除了爱马，林克也有其它骑乘物。继承前作传统，特技数量会更多，不过Wii版没有让马卧下的动作是因为按键不够……假面的魅力在于“三日世界”，风之韵的魅力在于“海洋遨游”，这次的黎明公主是以时之笛为基础上将世界扩大，使玩法更丰富。最后，无论大家是单独游戏还是多人游戏，都请享受一下这款全新制作的《黎明公主》。

11月28日

●SCE于11月28日放出了PS3的1.11版系统软件更新措施，新增了“帐户管理”项目，并修正了部分未公布的不正常状况。（详细报道请见右侧）

●据台湾省报道，经过台消费者保护委员会的干涉，索尼已经同意更换存在缺陷的PS3主机。据委员会的说法，这部分在台湾销售的PS3主机存在过热，或是记忆卡使用中的缺陷。

●近期有批评家认为，虽然Wii有人气大作《赛尔达传说 黎明公主》的助阵，但这种吸引力不会维持太久。近20年来，赛尔达传说系列共计销售超过4700万份。尽管如此，批评家认为不管这款游戏如何优秀，对于任天堂提高市场占有率来说，良好的第三方游戏支持才是关键。

11月29日

●日本电视游戏机周边制造商GAMETECH发表，将推出可供NDSL、NDS、GBASP、PSP这4款掌机使用的充电装置“4机种对应AC转换器”。（详细报道请见右侧）

●根据美国新闻媒体的报道，警方前不久逮捕了两名涉嫌盗窃主机的GameStop店员，他们被怀疑从自家商店里盗走4台PS3主机并企图对警方隐瞒事实真相。（详细报道请见右侧）

●来自国外最新消息表示，微软已经开始封杀一些使用虚假地址注册Gamertag的玩家下载权限。由于目前微软开始在Xbox Live开放高清电影内容下载，而这部分涉及到不同地区的版权以及内容审核标准，所以微软需要限制其他地区玩家下载在北美地区开放的专属内容。目前使用北美地址注册的其他地区玩家依然可以登录Xbox Live，除了下载北美专属内容会被限制外，其他功能还是可以正常使用的。

●日前，在购买PS3时遭到枪击的美国玩家已经出院，但他购买PS3的动机却让人大跌眼镜。据他自己表示，排队抢购的目的并不是出于对PS3主机的热爱，而是为了购入以后去网上高价转卖。

11月30日

●国外黑客组织近日宣布，他们已经成功创建出PS3游戏光碟的镜像文件，并且可以拷贝到PS3的硬盘中顺利运行。（详细报道请见右侧）

●日本知名电视游戏机周边配件制造商GAMETECH继发表了供多款掌机充电的装置之后，又推出供Wii的手柄与双截棍控制器使用的硅胶保护套产品“硅胶保护套组合W”。（详细报道请见右侧）

●微软目前可以说是全力推广游戏中文化，例如台湾省微软就有一个40人团队的中文化小组，只要是微软发行的游戏，就一定会推出中文化的版本。因此包括《蓝龙》、《战争机器》、《死或生》都以同步中文化的方式登场。相比之下，索尼的中文游戏明显偏少，而任天堂则干脆不怎么看重这块市场。

软件 日本专讯 SCE发布PS3最新系统软件 修正错误新增帐户管理功能

本刊讯　SCE于11月28日放出了PS3的1.11版系统软件更新措施，新增了“帐户管理”项目，并修正了部分未公布的不正常状况，所有的PS3玩家都可以通过网络用PS3主机或者是PC来进行下载更新。

根据官方发表资料，本次的1.11版系统软件主要更新内容为新增“帐户管理（Account Management）”项目，也就是当玩家登入PLAYSTATION Network后，可确认或变更在PS Network里建立的帐户信息。此外，本次的更新同时也修正了部分官方未公布的不正常状况，如观赏DVD影片后执行游戏时光纤数字音效输出会失效的问题，在1.11版系统软件中已获得修正。

玩家可以通过PS3内建的“系统更新”功能来进行更新，更新方式包括直接通过网络下载，或用PC下载更新文件，储存于记忆卡或USB接口的移动存储器当中供PS3更新，另外玩家也可以通过内含系统软件更新文件的游戏光盘来进行更新，不过目前还没有内含1.11版系统软件的游戏。

硬件 日本专讯 日本推出新型移动充电设备 当前四大流行掌机一次搞定

本刊讯　日本电视游戏机周边制造商GAMETECH发表，将推出可供NDSL、NDS、GBASP、PSP这4款掌机使用的充电装置“4机种对应AC转换器”，预定11月29日推出，定价2980日元（含税，约合人民币210元）。

“4机种对应AC转换器”通过附属的AC转换器以标准USB接口进行供电，使用时只要将附属的USB充电线接上适用于不同主机的接头，即可进行充电。除了使用AC转换器来充电之外，也可以将附属的USB充电线连接到PC或游戏机的USB接口上，直接以USB接口的电力来进行充电。除了支持掌机之外，本装置也可支持iPod nano等产品，应用范围较为广泛。

该产品包装中内含AC转换器1个、卷轴式USB充电线1条、掌机专用电源转接头3个、专用收纳盒1个，并额外附赠iPod nano专用USB充电线收纳盒1个。如此一来，只要有了这一款产品，基本所有的随身娱乐器材都可以解决充电的问题了。

硬件 日本专讯 Wii手柄杀伤力受到控制 专用硅胶保护套现已推出

本刊讯　日本电视游戏机周边制造商GAMETECH继发表了供多款掌机充电的装置之后，又推出供Wii的手柄与双截棍控制器使用的硅胶保护套产品“硅胶保护套组合W”，定价1480日元（含税，约合人民币100元）。

这款产品包含2个硅胶保护套，可将两个控制器的表面完全包覆，摇杆、按钮、感应器等部分则留有开口，因此并不影响操作。由于Wii主机的许多游戏都会有大幅挥动手柄的激烈操作方式，因此手柄本身容易发生碰撞或滑落，前不久已经发生过玩家砸碎电视及窗户的事件，这款硅胶保护套的推出正是针对以上意外状况的发生而专门研制的。

除了同时供Wii手柄与双截棍控制器使用的组合包装之外，这次还推出单独的包装，同样于12月2日推出，定价980日元（含税，约合人民币70元）。3种包装初期将先行推出白色半透明版本，后续则预定于12月20日推出蓝色透明与黑色透明版。

事件 国外专讯 PS3破解已被提上议事日程 黑客成功运行复制游戏镜像

本刊讯　专门破解游戏机的黑客近日宣布，他们已经成功创建出PS3游戏光碟的镜像文件。通过在PS3上安装Linux操作系统，黑客成功创建出《反抗 人类没落之日》和《源氏 神威奏乱》等PS3蓝光光碟游戏的镜像文件，并且已经将这些镜像文件放到互联网上供其他人下载。



↑这款游戏是首个破解实验品。

目前供下载的PS3游戏光碟镜像容量在7.08GB到17.53GB之间。索尼之前在PS3发布会上曾经表示，《反抗 人类没落之日》游戏将占据单层蓝光光碟单面全部25GB空间，但是黑客将这款游戏最终尺寸压缩到只有16GB左右，他们除去了无用的PAL制式电影，并且改进了最终文件的压缩算法。另外，黑客也发现这款游戏光碟上的无数据文件占据了1.9GB空间，FMV文件占据了7GB空间，声音文件占据2.24GB空间，游戏数据占据6.12GB。现在调查游戏光碟和文件的架构是破解的第一步，下一步就是如何在PS3上运行这些数据了。

据来自国外破解论坛的最新消息，国外破解组织于日前公布了PS3主机的最近破解进度并且公布了破解文件的放出日期。据称，在研究PS3结构的过程中，破解人员发现PS3的镜像文件和PSP的十分类似。使用的引导文件也是类似的16进制代码文件，由于有着PSP用Devhook的技术基础，他们比较轻松的就找到了PS3游戏引导工具的开发方法。目前该引导程序已经有了3个测试版本供破解组织内部测试，在逐渐完善以后将会在网络上发布，供所有玩家测试。


↑蓝光光碟的容量巨大，这要求主机的硬盘也必须有足够空间。

目前该破解程序已经可以在不放入蓝光光盘的情况下运行硬盘中储存的PS3游戏镜像，现在已经确认成功运行的有《山脊赛车7》以及《反抗 人类没落之日》。与PSP不同的是，PS3的引导工具需要刷PS3主机以及蓝光光驱的固件才可以使用。

事件 国外专讯 美国游戏店员监守自盗 四台PS3至今下落不明

本刊讯　PS3主机的出货量不足使得这款主机首发以来，各种违法案件层出不穷。近日，根据美国新闻媒体的报道，警方前不久逮捕了两名涉嫌盗窃主机的GameStop店员，他们被怀疑从自家商店里盗走4台PS3主机并企图对警方隐瞒事实真相。

据萨克拉门托当地警方称，他们于11月16日，也就是PS3北美首发的前一天接到当地GameStop两名店员Robert Hodge和Gerald Keys的报警电话，他们称有几名持枪歹徒当日冲到店内实施抢劫，并抢走了几台PS3主机。不过这两个人的言行引起了警方的怀疑，萨克拉门托当地警方于上周将此二人逮捕，但没有透露此二人监守自盗的真正原因。

目前，4台失窃的PS3主机依然下落不明，但警方表示由于所有PS3主机都配备有独特的识别码，因此一旦这些被盗的PS3在网络上登陆，警方就可以通过索尼的官方服务器找到这些PS3主机的下落。

12月1日

●SCEH于12月1日宣布将推出PS3版《GT赛车5》，发售时间未定。另外为了回馈PS3的线上用户，将自12月24日起，与日本同步在亚洲的PS Store上开始免费提供"GT赛车HD Concept"繁体中文版的下载服务让GT系列的玩家能抢先体验新作的魅力。



●EA宣布正式收购位于美国犹他州的Headgate研发工作室。EA从2000年就与Headgate合作推出了一些体育类游戏产品，收购之后Headgate更名为EA盐湖城工作室，主力将放在研发任天堂Wii的产品，目前已知的开发项目只有《老虎伍兹07》。

●微软副总裁兼首席XNA设计师J Allard今日发表言论抨击索尼的PSP。他认为坚持对单一功能完善的追求，将比无所不能要好得多。便携式DVD、iPod、GBA三者分别在电影、音乐、游戏的领域表现好过PSP。他还用一句俗语来形容PSP："Jack of all trades,master of none（多而不专）"。

12月2日

●日前，国外的一位玩家声称由于PS3主机使用不当而酿成了火灾，家里的房子被烧掉了将近一半。（详细报道请见右侧）

●近日在洛杉矶车展上，一位游戏玩家协助铃木公司打造的Xbox360概念车将360的娱乐功能与汽车完美地结合到了一起。（详细报道请见右侧）



●著名的Xbox破解小组"TeamXecuter"最近透露了他们的首个PS3商业化产品"Hyperdrive"。这款设备可以将3.5寸SATA硬盘连接到PS3上，并最大支持750GB的容量，另外这款硬盘盒还提供USB2.0接口，方便和PC之前的数据传输。

●EA公司首席执行官Larry Probst近日在接受国外媒体采访时表示，索尼应该考虑降低PSP的成本，同时推出一个体积更小的新型PSP来拉动销量增长。（详细报道请见右侧）

12月4日

●近日美国媒体报道说，有人因为与PS3首发抢劫事件有牵连而被警方击毙。美国当地时间12月1日晚，一位名叫Peyton Strickland的18岁年轻男子被怀疑在PS3首发当晚，抢劫了一名学生刚刚购买的PS3主机和几款游戏。而当警官去找这名男子了解情况时，二人发生了冲突，这名警官自称是出于自卫目的而开枪击毙了这名男子。



●电影《生化危机》和《异形大战铁血战士》的导演保罗·安德森即将把KONAMI著名动作游戏《恶魔城》搬上大荧幕。据称，电影版中将会把最初的吸血鬼德拉古拉伯爵的历史与游戏中贝尔蒙特家族的故事融为一体，其中还将包含许多早期《恶魔城》系列游戏中的剧情，该电影将于2007年上映。

●近日，据PS3版《杀戮地带2》的开发商透露，这款游戏的开发费用已经超过了荷兰历史上成本最高的电影大片，开发成本高达1600万欧元以上。（详细报道请见右侧）

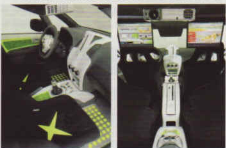
●BESTBUY即将落户上海，iQue神游公司受到力邀加盟，将于12月底的百思买揭幕之时，同步推出国内首家次世代游戏概念店。（详细报道请见右侧）

特报 美国专讯 洛杉矶车展惊现娱乐坐驾 铃木展出X360概念汽车

本刊讯　次世代游戏主机所引发的狂热已经发展到了游戏之外，之前有很多人自己改装360的外壳，或者更换不同的面板。而现在不仅限于将主机进行个性的包装，在洛杉矶车展上，一位游戏玩家协助铃木公司打造的Xbox360概念车更是让人眼前一亮。

在本次洛杉矶车展中，一辆由游戏玩家提出创意，并由铃木汽车公司打造的Xbox360概念汽车绝对是所有人关注的焦点。这款汽车基于铃木SX4制作，既保证了汽车的性能，又同时具有Xbox360的娱乐功能。其外观与普通车型没有太大的区别，仅在车体两侧有360的图案喷绘，至于其娱乐功能则全部体现在车体的内部。

这辆汽车的内部设置完全是对应360主机而设计的，





←↓坐在车里玩游戏时，最适合的就是竞速类了。

包括用于Xbox360娱乐的音频和视频部件基本都是采用了较高的配置。车内的多声道音响由于控制在车厢之内，因而收听效果非常理想。汽车的前盖背面也有一个大屏幕，当前盖掀起时就可以使用。而与汽车方向盘完美结合的Xbox360手柄则让玩家在玩赛车游戏时有身临其境的感觉。不过这个手柄是否和原来的功能一样还不太清楚，如果可以和方向盘联动，在赛车游戏中可以用方向盘来控制的话，那就更加理想了。

在汽车后座的中间，另外还有一台Xbox360主机与前排座位上方固定的两个显示屏连接，既可上网，又可以玩游戏。就连车后的货箱里都藏着一个30英寸的可回收材质屏幕，当大家需要多人同时游戏的时候，便可以转移到车后进行。另外，这款概念车的座位上还带有力反馈系统和四个无线手柄，让玩家可以在任何位置都可以进行游戏。目前这款车仅作为展出的用途，并没有真正投产的意向，铃木公司也不过就是想借此吸引参观者的目光，从而起到推广相关车型的目的。

特报 国内专讯 iQue神游于上海展出Wii 次世代游戏概念店本月亮相

本刊讯　据我们最新获得的消息，刚于北美成功完成Wii首发的全球电器连锁巨擘百思买（BESTBUY）即将落户中国上海的徐家汇商圈，国内唯一一家电视游戏商iQue神游公司则受到百思买力邀加盟，将于12月底的百思买揭幕之时，同步推出国内首家次世代游戏概念店。

据我们了解，本次iQue神游与百思买的合作模式顺应国际惯例，概念店中不仅将出现神游已推出的全系列产品，还将展示暂未公布的新产品——已经令国外玩家陷入疯狂的Wii也将提供免费体验!

同时，为了配合该概念店的开业，神游方面也注入了足够的重视，届时不仅有现场比赛，还能够以超值价购买到主机，而最令人心动的是，开业期间参与活动的玩家将有机会获得超级大奖——Wii主机！详情还有待进一步了解，请读者们关注本刊下期的详细报道。



特报 美国专讯 EA总裁透露新版PSP消息 掌机互动功能发展前景看好

本刊讯　EA公司首席执行官Larry Probst近日在接受国外媒体采访时表示，索尼应该考虑降低PSP的成本，同时推出一个体积更小的新型PSP来拉动销量增长。他认为现在玩家们需要的是一个比现有更小巧的掌机，最好价格能控制在100美元以下。

Probst表示新版本PSP售价应该比以前更低，而且他相信明年这种新型PSP就会与玩家们见面。尽管他在谈话中用词十分的谨慎，并强调他所说的这些只是猜测而已，但同时表示即使索尼现在宣布降价的话他也不会感到非常惊奇。

Probst在采访中还否认了EA准备推出PSP平台新作的传言，他表示现阶段EA首选的平台是PS3、Xbox360和Wii。对于掌机平台，EA的策略是把PSP作为家用机游戏的拓展平台而不是主力平台来对待。最后他还强调，EA目前对PSP与索尼其他娱乐平台之间的互动功能比较感兴趣，如果能够在这方面有所突破的话，那么无疑将对销量增长起到很大的帮助。

特报 国外专讯 杀戮地带2公开制作成本 上亿元投资赶超电影大作

本刊讯　近日，据PS3版《杀戮地带2》的开发商介绍，这款游戏的开发费用已经超过了荷兰历史上成本最高的电影大片《黑皮书》，也就是说，这款游戏的开发成本超过了1600万欧元（约1亿6千万人民币）。

《杀戮地带2》的开发成本中有很大一部分被用在了次世代游戏的画面表现上，为了能达到一流的画面素质，原先一周可以完成的工作现在则需要长达一个月的时间。目前，为了这款游戏的开发，有超过120名的开发人员正在夜以继日地工作，开发团队的规模是PS2初代《杀戮地带》的三倍以上。

另外一个耗费大量人力和财力的部分是游戏的区域化问题，PS3版的《杀戮地带2》将支持至少20种不同的语言，而这样做的好处就是能提高游戏的销量。此外这款游戏将支持网络下载功能，通过网络商店玩家可以下载大量的游戏相关更新内容。

事件 国外专讯 PS3安全问题备受关注 国外玩家谎报火灾惨剧

本刊讯　日前，国外的一位玩家自称由于PS3主机使用不当而酿成了火灾，家里的房子被烧掉了将近一半。当初以为这位玩家很有公益精神，结果后来他在自己的博客中承认了这只是个恶作剧。

PS3主机的功率高，产生的热量自然很大，经专业人士的测试，游戏中的PS3主机所散发出实际温度在50℃左右。包括PS3主机的说明书上也明确告知大家不要堵塞散热孔，以免造成主机过热。当初据这位玩家表示，他出门时没有关闭PS3主机的电源，而当他回家时惨剧就已经发生了。很多热心玩家在得知这件事后，都在他的博客留言，表示愿意帮他向索尼讨回公道。

据说这位玩家在事发之后真的与索尼公司取得了联系，希望索尼能够赔偿一台PS3主机给他，而且索尼公司也较为爽快地答应了。不过后来这位玩家良心发现，终于公开承认这是无中生有的恶作剧，希望大家谅解。但是不管怎么说，以后玩家在玩PS3时一定要注意主机散热和休息。



12月5日

●Bungie工作室于近日在Xbox Live卖场中放出了《光环3》的最新宣传广告影片。影片中士官长以独特造型现身，在战场上展现过人的战技。该片长度约1分钟，有兴趣的玩家可于Xbox Live卖场中免费下载720p或480p版本来观赏。

●日本游戏周边产品厂商CYBER Gadget发表，将推出供任天堂NDSL主机使用的装饰贴布。该产品是以人气角色Hello Kitty与Charming Kitty为主题所设计的，可以让玩家贴在主机上盖作为装饰。该产品的官方定价为680日元。



●台湾省微软发表，将于12月17日起举办"五月天与你Live在一起"的线上系列活动。邀请摇滚乐团五月天与玩家进行视频联机通信及游戏对战。（详细报道请见右侧）

●日本知名游戏网站于12月5日公布了Wii的软硬件销售数据。目前Wii在全球范围内基本已经达到了100万套的销售成绩。（详细报道请见右侧）

12月6日

●SCE于12月6日放出了PS3的1.30版系统软件。本次新增了HDMI影像输出格式设定，及BD遥控器与PS2 USB周边的支持，是目前更新细节最多的一次。（详细报道请见右侧）

●日本GLAY'z公司日前宣布将推出第一部以BD为载体的成人影碟《女子校生》，12月12日上市。《女子校生》采用了单张25GB光盘，以单盒包装发售，售价为4935日元。

●SCE于今日放出了PSP3.02版系统软件的更新措施。与前一版的3.01版相同，本次更新仅针对部分安全性漏洞所引发的游戏支持问题进行小幅修正，并未新增任何功能，而这次修正的游戏对象为《动感小子（ParaParaPa）》。

12月7日

●最近，SCE副总裁Paul Holman在接受媒体采访时表示，PS4主机将会在2010年发售。不过目前PS4也只是存在于构想之中，想要投入研发还有很长一段时间，毕竟现在PS3的前景也不太明朗，索尼现在最需要努力的就是先行推广这款主机。

●日前台湾省微软高层表示，《蓝龙》的中文版正在加紧赶工中，大约在07年春天可以上市。由于本游戏的3片DVD的规模史无前例，因此整个中文化的工作量非常庞大，以目前的进度来看已确定无法赶上原定的农历新年前推出。

●据日刊的最新报道，街机3D格斗大作《铁拳5黑暗复苏》将成为PS3专属的下载游戏。本次的作品不仅是街机版的移植，还加入了大量的全新要素。（详细报道请见右侧）

●台湾省微软日前发表，将于全省北中南各地的游戏店举办《死或生沙滩排球2》的比赛活动，以及将推出同捆版主机套装和举办美少女选秀等活动。（详细报道请见右侧）



特报 日本专讯 日本Wii销售数据曝光 全球基本达成百万销量

本刊讯 日本知名游戏网站于12月5日公布了由自家统计的日本地区Wii的软硬件销售数据。根据数据的显示，Wii主机于12月2、3两日的总销售台数为37万1936台，是官方公布出货台数的9成以上。而加上它在北美的销量，则全球范围内基本已经达到了100万套。

在游戏的销售方面，最佳销售游戏为《Wii Sports》的17万6880套，次之为同捆附赠Wii手柄的《Wii的初体验》的17万1888套，第3名则是《赛尔达传说 黎明公主》的14万5068套。

在前两天的游戏销售前10名排行榜中，任天堂所推出的游戏包办了其中的前4名，销售套数更是占了排行榜前10名总销售套数的91%之多，显示出购入Wii的玩家对于任天堂游戏有着极高的认同度。在主机游戏销售比方面，每台Wii主机平均搭配1.69款游戏，游戏的总销售套数约为62万8572套。

Wii游戏销售前10名

名次	游戏名称	发行商	销量
第1名	Wii Sports	任天堂	176880
第2名	Wii的初体验	任天堂	171888套
第3名	赛尔达传说 黎明公主	任天堂	145068套
第4名	舞动瓦里奥制造	任天堂	63086套
第5名	挥动高尔夫 常青木	TECMO	12673套
第6名	节日的达人	NBGI	10192套
第7名	SD高达 极速飞锤	NBGI	9801套
第8名	赤钢	Ubisoft	8823套
第9名	宠物蛋的闪闪发光大总统	NBGI	6994套
第10名	鬼精灵	KONAMI	6505套

特报 日本专讯 SCE放出PS3最新1.30系统 原PS2周边也将不对应震动

本刊讯 SCE于12月6日放出了PS3的1.30版系统软件，新增了HDMI影像输出格式设定、资料备份、格式化选项等功能，并修改了输出模式的顺位，以及加入BD遥控器与PS2 USB周边的支持。目前PS3的1.30版系统软件已经可以通过系统内建的"系统更新"功能来经过网络进行更新，日文版更新说明网页目前已经公布，中文版更新说明网页将于稍后放出，详细信息大家可以参照官方更新网页的相关说明。本次1.30版系统软件的新增与变更之处如下：

设定部分：●"周边机器设定"的"登录蓝牙装置"中新增BD遥控器的支持；●"BD/DVD设定"中新增了"BD/DVD影像输出格式（HDMI）"项目，可选择项目包括"自动"、"RGB"与"YPb/CbPr/Cr"；●"主机设定"中新增"备份工具"项目，可让使用者将硬盘储存资料备份至记忆卡或USB储存设备中，不过具备著作权保护的影片文件无法正常备份，备份后如果执行过"PS3格式化"，则有部分资料可能无法顺利恢复；●"主机设定"的"格式化工具"与"PS3格式化"中加入格式化选项，可选择项目包括"完整格式化"与"快速格式化"；●"显示器设定"的"影像输出设定"选择方式变更，PS3系统会依照输出设定来自动选择最佳的画面输出模式，1.30版后顺位改为1080p→1080i→720p→480p→480i。

PS2 USB周边支持功能：1.30版系统软件中新增了部分PS2 USB周边的支持，目前可支持的外围包括：《电车GO！》控制器TYPE2、《电车GO！》新干线专用控制器、HORI FLIGHT STICK2/HORI GT-FORCE方向盘、GT-FORCE Pro方向盘、FLIGHT FORCE飞行摇杆。不过以上周边在PS3上使用时将没有力回馈与震动功能，这一点令人非常遗憾。



←PS3的系统升级频率很高，但改动细节比较大的也就是这一次。

软件 日本专讯 铁拳5DR于家用机推出 原街机版可供PS3下载

本刊讯 据日刊的最新报道，街机3D格斗大作《铁拳5 黑暗复苏》将成为PS3专属的下载游戏。本次的作品不仅是街机版的移植，还加入了大量的全新要素。

据最新信息指出，《铁拳5 黑暗复苏》继先前于PSP上推出移植版作品之后，本次将再度以网络下载的方式在PS3上推出。PS3版《铁拳5 黑暗复苏》以街机版的内容为基础，收录有"街机对战模式"、"虚拟角色对战模式"与"画廊模式"等PS3版专属游戏模式，此外角色方面增加了最终魔王三岛仁八，并且还包括游戏画面强化为1080p的高分辨率等多方面的大幅革新。



PS3版《铁拳5 黑暗复苏》的推出时间与价格没有确定，一切还有待官方发布相关的信息。

事件 国内专讯 死或生沙排2隆重上市 台湾省微软大力宣传

本刊讯 台湾省微软发表，将于全省北中南各地卖店举办《死或生沙滩排球2》的比赛活动，以及将推出同捆版的主机套装和举办美少女选秀等活动。

参加比赛活动的优胜玩家将可获得液晶显示器、Xbox360主机、周边与游戏等奖品。比赛预定于12月9日晚在北中南各地的特约游戏店举办初赛，玩家可现场报名。12月16日下午举办分区复赛，12月23日下午进行总决赛。另外，台湾省微软将推出的"Xbox360死或生沙滩排球2超值组合"，内含主机1套、充电套件1组、游戏1套，并加送限量抱枕1个，售价约3500元人民币。

最后，台湾省微软也推出了泳装美少女现场票选活动，6名通过网络票选入围的泳装美少女将展开最后的角逐，玩家可通过投票选出自己认为符合游戏中人物形象的美少女。从推出的一连串活动可以看出，微软对《死或生沙滩排球2》这款游戏的宣传活动是非常看重的。

特报 国内专讯 「五月天与你Live在一起」 上XboxLive与「五月天」同乐！

本刊讯 台湾省微软发表，将于12月17日起举办"五月天与你Live在一起"的线上系列活动，邀请摇滚乐团五月天与Xbox360玩家进行视频联机通信及游戏对战，并可获得五月天限量纪念商品。

第一批"五月天《电光方块Live!》大赛"将于12月17日开始。玩家们可到Xbox Live上累积游戏时间取得优先排行以获得参赛资格，优胜者除了可以与五月天进行视频联机通讯及游戏对战外，还可获得五月天限量纪念商品及Xbox360金会员超值组合、微软点数等多样奖品。

台湾省微软娱乐暨装置事业处副总经理周文英表示："Xbox360将持续提供最完整的线上服务造福所有玩家，除了借助Xbox Live给予玩家最新的游戏资讯、软件功能更新等，更将陆续举办'Game with Fame'的线上活动，让玩家可以通过Xbox Live与五月天乐队中的五位成员畅游在数字娱乐世界。"



业界的声音

——三大主机齐聚后的业界论争

"PS3的出货量并没有达到我想象中的数量。"

——在欧美软件市场占有举足轻重位置的EA，总裁的发言似乎是有一点不满，最近这一时期PS3一直都是新闻中的焦点，而出货量更是众矢之的，现在就以这一点来断定PS3的失败那的确是言之过早，但是这无论是对开发商还是消费者来说都是一个相当大的问题。

"Wii是一台真正的游戏机。它更有乐趣一些，更直观的上手，而PS3是一个满足多媒体娱乐的方案，所以你可以开心地玩游戏，还能有其它功能，例如播放蓝光影片，可以听音乐，看照片，和PSP互动。"



——SONY的一位总经理Nic Foster在一次采访中这样说道。虽然说出的是一个尽人皆知的秘密，但是从内部人员的嘴里说出来多少还是让人有点不一样的感觉。在PSP发售时SONY内部也曾有人这样表示过，那么联系到NDS和PSP现在的情况，是不是也预示着未来PS3和Wii之间的格局呢？

"我不敢说我们今天所处的这个产业结构在15年后依然将保持不变，我同样也无法保证明天的EA还将维持今天大家所熟悉的这个形态……但我能够确定的是我们将改变我们做事的一贯思路和方式，这一切都是由于游戏开发费用上涨所造成的，现在的游戏开发成本简直让人发疯。"

——同样是来自软件大厂EA的声音。EA蒙特丽尔公司总经理Alain Tascan的意见无疑从另一个侧面显示出次世代主机游戏在开发上多方面的困难，在EA都在为开发费用叫苦不迭的情况下，小厂商的开发情况恐怕会更加糟糕，随着传统电视游戏市场的逐渐缩小，众多拥有创意却缺乏资金支持的厂家会不会就此投入手机游戏或电脑游戏的开发，这的确是电视游戏业所面临的一个严峻问题。

"仅有一小部分的主机（不到百分之一）受到了升级补丁程序的影响，而于11月1号在Xbox Live上发布的最新升级版本弥补了之前版本的错误，并能够修复之前所出现的问题。"

"受到最初补丁错误影响的玩家可以看到错误提示信息，并应该及时与Xbox客服支持取得联系(1-800-4-MY-XBOX in US and Canada)，微软公司将尽可能快地为用户解决这一问题.更重要的是，对于相关主机的托运修理及替换，Xbox客服支持中心将承担一切费用.(11月1号新补丁发布之前)，用户所要做的就是尽快与我们取得联系并提供相关的出错提示信息，能够说明是因此次补丁问题而引起的故障。"

——10月31日发布的Xbox360补丁发布后没过多久微软就立刻收到了大量用户打来的投诉电话。虽然立刻做出了补救措施和回应，并且态度积极。但是微软依然面对被告上法庭的危险，从整体上来看这应该只是一个意外，但是恐怕谁也无法保证今后不会发生相同的事情。在主机升级这一问题看来SONY和微软都要小心才是。

"电子游戏作为一种最直接的表现形式，在'感受'这一点是强过任何一种媒介的，比起单纯的翻一翻书页，或者



看电影时听到的台词，还是真正进行对战的对手所说出的台词会更有分量。"

——开发出"属于成年人"的游戏《龙如》的名越念洋在谈到游戏的魅力时，这样说道。在"第九艺术"的争论渐渐模糊但也未完全消失的现在，这并不算是一种很有建设性的看法，但是从另一个侧面可以看出他的投入和用心。

"真是完全不同，为了稍微检验一下，我自己每天也在玩，但是我就算呆在那里什么都不干，也总会有人上来搭话，在语音聊天室里甚至会有人边唱边跳。"

——在谈到日本和欧美《梦幻之星·宇宙》的环境区别时，担任制作人的见吉隆夫这样表示。结合国内的网络游戏环境，这一问题是不是也是影响到主机和网络发展的一个要素？

"PS和PS2都是被封闭在光盘的世界里，但是由于网络功能的存在，PS3将在购买之后不停地进化，将通过网络进行进化，增添更多的机能。希望广大消费者可以体会到这其中的乐趣。"

——在PS3发售当天的久多良木健这样说道。从之前的各方面反应来看，三台次世代主机都把焦点放在了网络之上，但是在这点上来说，PS3并不占任何优势，这究竟会对次世代战争产生怎么样的影响？



·《龙如2》发售前的宣传活动上电影版的导演和多数主要演员和制作人名越念洋畅谈感想。

"在同一个硬件上进行多年的开发工作后，就会形成一个极限。在一台主机初期发售的软件，即使是在那时画面效果的最高水准，经过两到三年之后当然就会推出画面更漂亮的游戏，就算再怎么强调游戏性，但是一眼就能看到的部分肯定是对人的看法有很大的影响的。而'装甲核心'系列一直都被评价为'画面不好'，那么这一次我们就把画面做到最高的水平。"

——在《装甲核心4》延期发售后，身为制作人的锅岛俊文在接受采访时透露出了这样的意向。《装甲核心》一直都以高难度著称于游戏界，在一定时期之内也经常被当成是划分"CU"和"LU"的一个分水岭。而一向如此"硬派"的游戏也向画面效果表示了妥协，未来真的会是Wii的游戏性和PS3的主机性能之争吗？

"游戏最重要的是'有意思'，只要可以玩到有意思的游戏，和这个游戏出现在哪台主机上是没有任何关系的。"

——日本著名游戏资讯网站Game Watch的主编船津念在网站创立六周年的特别报道中这样写到。未来次世代主机之争无论是以硬件机能为主要的焦点，还是以游戏创意为根本，但是"游戏要好玩"这一点的确是不会有任何改变。可是这一标准越来越模糊，不同玩家群对这一概念的认识也有非常大的差距，这是不是意味着三台次世代主机都能取得自己的相应的消费群体并成鼎足之势？

"《蓝龙》在日本的销量将达到20万。"

——微软目前给自己定了这样一个销售目标，作为Xbox360第一款重量级的日式角色扮演游戏，《蓝龙》肩负着打开日本市场的重任，不光是推出游戏，动画、漫画以及续作都在准备之中，但是从现在的情况来看，微软的态度虽然非常积极，但是在言论上却依然是很谨慎。从现在Xbox360在日本的总体销量来看20万虽然已经是一个比较大的数字，但是对于一台主机的推广来说，恐怕依然是杯水车薪。

"这真是一场不幸的战争。"

——由于SONY给PS3搭载了蓝光光驱，HD-DVD和蓝光光盘之间的战争不可避免地打响了，这不光影响到电子游戏所应用的媒体，更将影响到整个电子娱乐界。时代华纳的首席执行官Dick Parsons对此表示了自己的担忧，他同时表示PS3游戏对蓝光光盘的普及并不见得会有什么推动作用，PS2推广DVD的模式在这里不见得会通用，相反，这样的竞争会使发行商不得不同时进行两种格式的研究和运作，这将给电影出版界带来巨大的损失。

"PSP是否能像PS2那样在12个月之内销售出1000万台，哪怕多给3个月。假若PSP确实给市场带来冲击，那么我将在整个5月戴上假发。"

——这是PSP刚刚发售时微软的副总裁兼首席XNA设计师Allard和别人打下的一个赌。虽然PSP的确取得了成功，他也如约戴上了假发出席E3展，但是面对NDS取得的更大成功，他对PSP质疑似乎也并不是没有道理。"Sony所谓的21世纪Walkman的已经成为现实了，它就是iPod，坚持对单一功能的完善的追求，将比无所不能要好得多，便携式DVD，iPod，NDS三者分别在电影、音乐、游戏等各自的领域内表现好过PSP。"

"并不是以豪华的影像为卖点，消费者们接受了这样的全新理念，所以说Wii的发售是成功的。"

——岩田聪在12月7日时公开宣布了Wii的成功和对消费者的感谢。和PS3完全不同的方向和理念取得了热销100万台的成果，但是让人在意的是代表传统游戏的《赛尔达传说》的销量却并不理想。可以说Wii虽然是成功了，但是在某种程度上可以说是传统游戏的失败。这一点今后将会对游戏界产生怎么样革命性的影响，现在还很难下定论。



最期待TOP15

2007年第01期（统计时间2006年11月22日－12月5日）本期截至统计日期共收到有效选票897张

由于统计时间段的原因，包括《赛尔达传说·黎明公主》、《宿命传说》以及《最终幻想6A》在内的三款作品这期仍然还是归在期待榜内，下期将从期待榜名单中撤下，请大家注意。从上个月底开始，各主机平台上陆续开始推出不少好游戏，而且接下来还会有更多好作品即将发售。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



最终幻想系列中，几乎每一作都会有一个核心的主题，而FF13中的主题就是"决心"：无论多少次面临绝望的情况，主人公们都面对现实，并且奋起抵抗——这种决心就是FF13的故事主轴。看来在本作中，主角们将会遭遇到非常艰巨的困难和打击了。

前回1位，本次计票503。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



在战斗方面，与前作强调杀敌时的方法和技巧性相比，《战神2》明显更注重战斗的爽快感，游戏画面十分火爆甚至可以说是血腥。开始的时候，克里托斯先是从地上捡起了一条类似于野猪腿的东西，然后就开始大口的咀嚼起来。

前回2位，本次计票476。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元



最近SQUARE·ENIX公布了《圣剑传说4》的预约特典，那就是CD盘《Breath of MANA》。在光盘中收录了游戏主作曲家伊藤贤治的乐曲，以"圣剑PROJECT"的那首"Breath of MANA"开头，还包括了由伊藤贤治亲手弹奏的钢琴版"Rising Sun"等。

前回3位，本次计票448。

4位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.1.25 ■7329日元



因为本作是GBA版《超级机器人大战OG》和《超级机器人大战OG2》在PS2上的合集复刻版，所以在本作中，玩家可以任意选择是从OG1开始玩还是从OG2开始玩，故事背景和剧情方面与GBA版基本上相同，当然，BANPRESTO也会加入一些新的情节。

前回5位，本次计票411。

5位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7240日元



虽然是复刻版，不过还是制作的比较有诚意的，游戏中加入了许多新的要素，特别是剧情部分，对许多细节之处都做了更改。这次游戏一开始斯坦就已经被飞行龙上的人发现并围困住要被杀人灭口了，而在PS版的原作中斯坦是在熟睡中被工作人员发现的。

前回7位，本次计票389。

6位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



尼禄的佩剑名为"红色皇后（Red Queen）"，是由魔剑教团技术据所开发，剑柄部分有类似同机车油门把手般的设计，可用来控制剑尖的喷射口进行加速。 **前回4位，本次计票377。**

7位 龙如2

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元



为了纪念《龙如2》的发售，SEGA将在12月7日游戏发售当天，在东京、大阪、爱知和福冈的一些店铺进行抽奖活动，奖品是有游戏标志的长袖T恤以及CD。 **前回8位，本次计票359。**

8位 赛尔达传说·黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006.12.2 ■6800日元



拿到实际游戏后才发现，本作的画面并没有给人带来很大的震撼效果，但游戏在整体素质上的确是有了明显的进步，而且是越玩越让人爱不释手。 **前回11位，本次计票348。**

9位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



在《合金装备4》中已经摒弃了传统的躲藏概念，"章鱼迷彩"的加入让玩家能领略另一种全新的躲藏方式，也就是说，Snake将躲藏在物体的前面而不是后面。 **前回6位，本次计票343。**

10位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



前作《光环2》的多人对战模式是由上千名微软员工内部测试的，这次则将扩大测试规模，一般的XBOX360玩家也能够提前在测试中感受本作的魅力。 **前回12位，本次计票319。**

11位 最终幻想6A

■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元



本作在世界崩溃后与新增幻兽利维亚桑的战斗中可以让莫古学会"水のハーモニー"，所以这次我们就可以救那匹狼得到MP消耗减半的金发饰了。 **前回9位，本次计票304。**

12位 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年冬 ■价格未定



由于本作的开发人员主要来自《生化危机》系列第一作，并且根据制作人竹内润的种种暗示来看，目前公布的画面中的男子可能就是克里斯。 **前回10位，本次计票291。**

13位 最终幻想12·亡灵之翼

■NDS ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2007年预定 ■价格未定



召唤兽将在游戏中扮演重要的角色，本作的召唤兽数目有望达到历代最多，是战斗中的最关键因素，可以肯定的是使用方法会是全新的。 **前回13位，本次计票253。**

14位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007年春 ■价格未定



在本作的第一话中，作为被告人身份登场的竟然是前三作的主人公——成步堂龙一！据悉其现在已经不是律师了，那么他身上到底发生了什么事呢？ **前回14位，本次计票222。**

15位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元



玩家将会扮演两名角色，Toma是一位能够使用光明力量的战士，Cyrille是一个强大的魔法师，他们要将分裂的世界统一起来，建造一个美好的新家园。 **前回15位，本次计票217。**

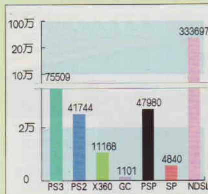
【榜评】本期最令人关注的自然非任天堂的Wii发售状况莫属了：据统计，Wii在美国发售的第一周销量就突破了60万份，并由此收入1.9亿美元！微软XBOX360在去年11月发布时第一周出货40万台左右，是Wii的三分之二；而比Wii早几天登场的索尼PS3同期成绩只有不到30万，相当于Wii的一半。在Wii的首发游戏当中，《赛尔达传说·黎明公主》是最热销的，已经售出了约45.4万份。另外，据最新数据统计，在12月2日Wii在日本也正式发售之后，截止截稿前的最新统计数据表明，Wii在全球的总销量已经突破了一百万套。除了主机硬件销量一路高歌猛进之外，Wii的首发游戏以及相关周边配件（例如手柄）等也都在很短的时间内被玩家们抢购一空，看来Wii无疑取得了一个很不错的开门红。最后是每期手记的闲话时间：12月3日火箭对骑士那场比赛，里面有一句很NB的解说词："XXX3投12中……"

最流行TOP15

NDS上的恶魔城最新作“废墟的雕像”这期终于杀入了流行榜，本作和之前系列作品的风格感觉上还是有着一定差别的，双人系统的引入应该算是本作最大的特色了。从日本游戏市场的销量统计数据来看，这次“废墟”的销量并不理想，虽然恶魔城系列在日本已经有较长的一段时间没有真正大卖了，但“废墟”双周也就三万来份的销量实在是太低了一点。另外，光荣的《战国无双2·帝国》也获得了不少投票支持，不过离进榜还差一定的距离。

排名	游戏	资料	计票
1	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:487
2	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:453
3	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:436
4	新·鬼武者 梦之黎明	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:411
5	恶魔城·黑暗的诅咒	■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:383
6	龙珠Z爆发!NEO	■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:357
7	北欧战神传2·希尔梅里亚	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:324
8	战国BASARA2	■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:306
9	口袋妖怪·钻石/珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:298
10	最终幻想5A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:288
11	王国之心2	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:276
12	最终幻想3	■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元	计票:254
13	实况世界足球·胜利十一人9	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:240
14	战国无双2	■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:213
15	恶魔城·废墟的雕像	■NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2006.11.16 ■4999日元	计票:211

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】最近两周PS3在日本的销量保持着每周3万到4万台的速度，由于美版的发售，所以PS3在日本原本就已经紧缺的局面不但没有得到有效缓解，反而有所加剧。NDSL的销量再次上涨，近期许多NDS游戏的热卖对硬件销量起了很大的促进作用。XBOX360在日本的销售情况最近略有好转，这次统计期间，第二周比第一周的销量提高了1.5倍，产生这种情况最主要的原因应该就是日版《DOA沙滩排球2》的正式发售了吧。（本期统计时间：2006.11.13–2006.11.26）

英国家用机游戏月间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.11.19–2006.11.25

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	FIFA 07	EA	2006.9.21	体育竞技	39.99英镑
2位	X360	极品飞车：玩命山道	EA	2006.8.12	赛车游戏	49.99英镑
3位	X360	战争机器	EPIC GAMES	2006.11.17	动作射击	49.99英镑
4位	PS2	模拟人生2：宠物	EA	2006.10.17	模拟养成	39.99英镑
5位	PS2	实况世界足球·胜利十一人10	KONAMI	2006.10.27	体育竞技	39.99英镑
6位	PS2	世界摔跤联盟2007	EA	2006.10.13	体育竞技	34.99英镑
7位	X360	使命召唤3	ACTIVISION	2006.11.7	第一人称射击	49.99英镑
8位	PS2	乐高星球大战2 最初的三部曲	ACTIVISION	2006.9.11	动作冒险	39.99英镑
9位	PS2	Bratz 永恒之钻	THQ	2006.11.17	音乐动作	29.99英镑
10位	PS2	汽车总动员	THQ	2006.7.14	赛车游戏	34.99英镑

【榜评】极品飞车系列的最新作“玩命山道”发售以后取得了非常不错的成绩，这期拿到了英国周间排行榜的第二名。本作副标题的英文原名为“Carbon City”，本刊曾经译为“卡本峡谷”，不过官方已经在台湾省版的本作中给出了确切的中文译名“玩命山道”，我们也进行了更正，这里顺便说明一下。排在第九名的《Bratz 永恒之钻》是一款由德国游戏公司开发的作品，这款游戏有较强的音乐游戏成分，整体风格也比较适合女性玩家。



↑EPIC代理发行的《战争机器》素质非常之高，画面音效以及游戏手感都极优秀。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.11.13–2006.11.26

排名	平台	游戏	资料	销量
1位	NDS	时尚魔女 拉芙与贝莉 –DS收藏集–	■SEGA ■其他 ■2006.11.22 ■6090日元	销量 425439
2位	NDS	日常知识训练DS	■任天堂 ■益智游戏 ■2006.10.26 ■3800日元	销量 162140
3位	NDS	少年跳跃明星究极大乱斗	■任天堂 ■格斗游戏 ■2006.11.23 ■4800日元	销量 151806
4位	NDS	口袋妖怪·钻石	■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 145773
5位	PS2	战国无双2·猛将传	■KOEI ■战略动作 ■2006.11.16 ■7644日元	销量 128442
6位	NDS	口袋妖怪·珍珠	■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 116843
7位	NDS	星之卡比参上！盗贼团	■任天堂 ■动作游戏 ■2006.11.2 ■4800日元	销量 109081
8位	PS2	J联盟胜利十一人+欧洲联赛06–07	■KONAMI ■体育竞技 ■2006.11.22 ■7329日元	销量 104399
9位	NDS	新超级马里奥兄弟	■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 58653
10位	X360	死或生 EXTREME2	■TECMO ■体育竞技 ■2006.11.22 ■9240日元	销量 45991

【榜评】本期日本市场软件销量最高的是NDS上的《时尚魔女 拉芙与贝莉 –DS收藏集–》，这是一款能把衣服、首饰的卡片组合起来为女性游戏角色换装的游戏。机版该作自从2004年在日本开始推出后，已经在日本全国设置了7900台，成为了最人气商品之一，其中卡片的出货数已经超过1亿5300万枚，主要在女子小学生中人气超高。PSP上的《圣女贞德》销量也很不错，差一点就能进入前十了。





PS3发售以来，玩家们一直期待有体现机能的作品出现。
而最新公布游戏画面的《GT赛车HD》正是这样一部优秀的游戏。
应该说，GT系列这些年来已经成为模拟驾驶游戏的代表作。
开发人一直很努力，所以该系列的素质一直都很优秀。
在游戏发售之前，我们向大家提供了最新的情报。

PS3机能支持下令人惊异的高度精密映像
精美的画面与真实操作感在次世代的结合

戏剧性进化后的GT赛车游戏
GRANTURISMOHD是PS3的未来



1920×1080p

GRAN TURISMO HD

PS3发售已经有一段时间了。从目前软件销售的情况来看，首发的几款游戏还没有彻底体现出PS3的机能和显示效果。不过随着后面几部重量级游戏的开发，人们逐渐看到了SCE庞大游戏制作计划的端倪。《GT赛车HD》是PS3初期软件中最具有画面表现能力和竞争力的作品之一，自从公布游戏画面和其他细节以来，一直成为赛车游戏爱好者们关注的重头戏。为了体现出GT赛车新作的优秀品质，本作对应真正高清晰输出格式，1920×1080逐行扫描的画面使游戏的画面精致到了极点。而游戏的各种细节也在这种高精度画面中表现得异常出色。虽然说《GT赛车HD》是以PS2版《GT赛车4》为原型进行精加工复刻的作品，但是它的品质和新的要素是不容忽视的。 □文/猴子

PS3	本刊译名：GT赛车HD			CERO
	SCEI	价格未定	2006年12月预定	
赛车竞速	蓝光光碟	日版	游戏人数未定	记忆容量未定

→这些名牌广告在体现真实感的同时还为制作者带来商业利益。



←赛车开过的地面上，用油漆随意地书写着文字和符号，看上去很有现实世界的感觉。

《GT赛车HD》的一大特色，就是在比赛的过程中（以及比赛之外）最大限度地体现出虚拟真实的感觉。从这个角度来讲，PS3的机能是最适合体现这样的画面的。这次展示的游戏画面里，有许多都是以前没有出现的画面。这些画面包括自然景色和赛车。从场地的背景来看，无论是正规比赛用道、普通公路还是泥泞的黄土道都做得十分逼真，这从一个侧面显示了高解析度下PS3强大的机能。



秉承系列精致而真实的赛车外形设计 严密的仿真造型与细腻的手感相结合

HD化的《GT赛车》中最重要的部分，当然就是车辆的细节了。毕竟玩家们在游戏的过程中接触最多的还是汽车本身。本作的车辆建模精度比过去提高了许多，车身的各个部件包括保险杠、车座和内部面板都刻画得十分清楚。这种令人惊异的多边形的数量，也只有PS3这样的机器能够做得到。因为游戏中的汽车原型多是有授权的真车，所以车辆的造型与广告中的样子都相同，爱车一族是最有力的鉴定者。除了造型之外，车辆运行时的速度感和操作感也是严格模拟真实的，这也是GT系列一直以来遵守的制作守则：要制作出最接近现实的模拟驾驶游戏。

超级逼真接近真实的画面





←↑这些车身上的贴图与现实中赛车的图案都相同，这使玩家们通过游戏接触到更多名车。

高清画面中虚拟真实美丽的风景无限 现代都市自然风光山河日月尽收眼底

游戏中的自然风景是体现HD版GT赛车的另外一个重要的方面。在游戏中，我们可以看到现代化的城市、乡间小镇和大自然中的景象。无论是哪种背景，都显得与真实的时间极为接近，让人看了之后感觉身临其境。一方面，多边形充足的3D建模是这些背景足够精细的保证；另外一方面，精致的贴图也使这些地方更加接近真实，与精美的车辆相映成趣。



乡间简易公路



↑无论是F1也好拉力赛也好，车辆的造型都是经常在电视直播的比赛中经常出现的，大家看了之后不会陌生。

真实的赛车地点 专业的比赛场

进一步强化的声音效果 与高解析度画面完美结合

除了画面之外，游戏的声音部分也是虚拟现实的重要组成部分。大部分玩家在游戏的时候都是要打开音量的吧？何况与PS3相配的HDMI输出的高保真音频信号本身就已经很清晰了。游戏里除了音乐之外，赛车的声音也能够听得很清楚。引擎和排气管发出的噪音自然不用多说，在游戏里，切换档和超车时的音效都做得很清楚，而且都与真正的赛车发出的声音毫无二致，这样的游戏效果使玩家们在玩的时候更加深切地体验到赛车的乐趣。

制作人山内一典谈GTHD的开发概念

次世代游戏开发工作 是一个漫长探索的过程

《GT赛车HD》可以看作是《GT4》的加强版，虽然这款游戏运用了PS3的强大机能，在图像效果和画面表现方面有巨大飞跃，但是依然没有发挥PS3的全部能力。因此，这款游戏是次世代《GT赛车》系列游戏开发的先驱者。真正次世代的《GT赛车》续作正在公司的开发计划之中。我们正在准备开发一款能够发挥PS3全部机能的真正意义上的次世代《GT赛车》游戏。目前真正的《GT赛车5》还没有完全定型。但是通过《GT赛车HD》这款处在转型阶段的作品，可以预料到次世代游戏的发展前景。这款游戏与系列前作相比，将在画面上有质的飞跃，你将很难相信如此高质量的画面是即时演算的效果。游戏将支持每秒60帧，1920×1080逐行扫描的超高清晰画面显示效果，适用于所有日本最新、最好的高清电视。对于PS3来说，这台新主机的开发工作并不是一帆风顺的。这实际上也是游戏产业的一个特色：软件工程师们的一大工作就是优化软件，与硬件性能作战。这几乎已经成为了他们的本能。所以当我们进入PS3时代，游戏开发者们也依然要在游戏设计方面进行同样的常识。虽然现在游戏硬件的开放程度比过去提高了很多，但是主要开发工作仍然要求编程人员在一开始就把程序都设计好。考虑到PS3的机能远胜于PS2，它的潜力要被彻底开发出来，还需要很长一段时间。



←GT赛车系列生父山内一典，多年来一直致力于真实赛车模拟游戏的制作，他也是一个汽车迷，每年在欧美的国际著名车展都会去参观。

追求高度真实感的表现效果 精益求精的高密度开发工作

众所周知，《GT赛车》系列一直是以真正的赛车为基础制作的仿真驾驶游戏。玩家们在游戏的时候，不但可以体验到接近真实的驾驶的乐趣，而且会接触到世界许多著名厂商生产的不同牌子的赛车。这些车辆的造型、设计、外观、图案甚至内部结构都与真正的跑车一样，这样一来，《GT赛车》的真实感大幅度上升。此外在PS3版新作里，还预定追加了多种车辆和赛道，这些新要素成为吸引众多玩家关注这部复刻作品的重要原因。说到底，《GT赛车HD》作为次世代游戏，最重要的还是它本身的素质。那么它究竟有一些什么样的特色呢？

CHECK 具有真实感的背景观众

游戏里的背景，除了自然风光和城市建筑之外，实际上观众的人群也是一个重要的构成部分。与过去的人群不同，HD版的人物无论从造型到精细程度都远远超过了以前的作品。这也是PS3机能得到体现的地方。游戏里的人物都接近真实，一个观众的多边形数量已经不少了，一群人的多边形对于主机性能的要求，更是一个重大的考验。



↑这里的背景中的人群都是即时演算的，和赛场的结合显得十分自然。

CHECK 不经意中体现的自然效果

这里的自然效果包括几个部分，像背景里的山、树木，以及赛车运行中产生的一些特效等等。像机器轰鸣时扬起的尘土，还有在泥泞中行驶时脏污的效果，都与现实中的赛车十分接近。这是优秀赛车游戏的特征。



←有热带特色的棕榈树使人知道这里的环境。



CHECK 各种路牌与街道的设计

与自然相比，城市的效果也是不容忽视的。在城市的赛道里，最重要的细节就是各种牌子了。这里面包括交通标志牌、路标还有各种广告牌子。实际上，游戏里许多广告的牌子都是货真价实的收费广告，用在游戏里并没有什么不自然的地方。毕竟真正的赛车都是有广告的嘛！最近体育游戏里广告的内容越来越受到人们的关注，电子游戏逐渐发展起来，游戏世界里的广告文化自然也应运而生。



↑这种牌子在游戏里到处可见，虽然一个牌子使用不了多少多边形，但数量多起来也得有机能支撑。

CHECK 细致的驾驶舱内部



↑车内的细致描绘使玩家在驾驶的时候有一种开真车的感觉。

GT赛车的主观视角运行画面是在座舱内部的。在游戏里，赛车的各个细节部分都制作得异常逼真，座舱里面自然也不例外。我们可以看到方向盘、带有各种仪表的面板、后视镜，以及前面的景色。这些细节部件的描写由于PS3机能的强大而显得更加真实。也许有的玩家觉得这样的视角开起来不顺手，但是实际驾驶的时候就是这样。

CHECK 经典赛车也收录在内

本作收录的车辆数量和种类都是系列最多的，不但有F1赛车、跑车、普通房车，甚至还有右图中这样仿古的老爷车出现。这些20世纪初的老车们也可以参加比赛，倒是让玩家们有一种很有趣的感觉。只是不知道这些车跑起来性能怎么样。总的来说，GT的世界还真是精彩，什么新鲜的东西都有。



↑玩家们对这样的赛车有什么感想呢？

体验版GT游戏年末即将推出 各地玩家可在授权店进行试玩

《GT赛车》系列制作人山内一典于会中发表，原本只是概念展示的《GT赛车HD》，现将正式于PS3上推出，其中包括彻底发挥PS3硬件效能、用以初步体验PS3《GT赛车5》的"GTHD Premium"，以及以原展示版本为基础、加入更多新要素所构成的"GTHD Classic"两大部分，并将以网络下载方式另外提供1条赛道与30台车辆，所有赛道与车辆都是以充分发挥PS3主机硬件效能的高精细方式设计。GTHD Classic将完全透过网络付费下载方式提供51条赛道与770台车辆，并支持1080p与网络联机对战功能。PS3《GT赛车HD Concept》源自今年E3的PS3新作展示，后于东京电玩展发表将以套装游戏的方式推出，最后则是宣布将回归概念展示性质，改以网络下载方式免费提供。



←↓背景是欧洲山地小镇，在这里驾驶有一种心旷神怡的感觉。

细致的表现 高度的真实感

←沙土地的感觉在游戏中表现得极其真实。



在城镇与郊外 永不停息的赛车旅程

游戏中隐约显现PS3实力 本作的开发概念仍然是实验型作品

《GT赛车HD》和其他作品的最大区别，就在于它能够体现PS3的机能。刚才说了，PS3的能力并没有在这部作品里全部发挥出来，但是总的来说已经有相当一部分的机能有所表现了。我们以前公布说，这部作品是以GT4为蓝本，在画面上实现高清晰化之后得到的作品。有一种说法，GTHD是"GT4的PS3移植版"，这种说法在某种意义上说是正确的……但是我们在开发这个游戏的时候更希望它成为PS3上能够代表次世代游戏水平的实验性作品。以后的GT赛车一定会比这一作要优秀，所以本作应该在PS3游戏制作的初期成为一种参照物。

这个游戏最能体现PS3特点的地方，就是它的画面、操作感以及背景等各种因素的结合。游戏的画面在1080p的显示下当然不是什么问题，而赛车的操作性在以前的作品中就已经很优秀了，现在要做的就是在PS3上还原这种优秀的手感。另外本作要追加新的赛车和跑道，这些细节的地方是不能忽视的。其中背景是很重要的一个部分，像一般的跑道还容易一些，自然中的赛道、土路以及容易扬起灰尘的地方，都是需要精心制作的。游戏的容量问题已经解决，接下来需要做的只是把手头该完善的部分都做到尽善尽美。

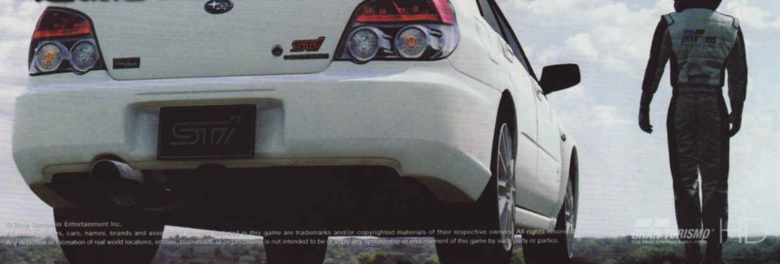
在游戏正式发售之前，我们提供的"GT Premium"和"GT Classic"两个试玩版的游戏分别体现了这一代游戏的两个不同方面。首先Classic模式保持了系列的传统的精髓，使人能够在游戏时体会到和过去一样的感觉。而Premium则是我们在全新作品方面做出的尝试。

既然本作是集系列之大成的作品，那么它所收录的汽车种类也是历代最多的。在Classic模式中，玩家可以下载750种车辆和50种以上的跑道。这些都是以前有过的，玩家看着这些以前出现过的内容，也许会有一种熟悉的惊喜。

由于PS3本身搭载有硬盘，所以本作的线上对战与下载功能将更加完善。首先玩家可以在网上下载更新的赛场，用网币购买新车和新的改造零件，这些系统都会得到强化。在宽带互联网的连接下，全世界的玩家们都可以在一起比赛。今后对应网络的次世代游戏将越来越多，玩家们的互相交流的机会更多了。

GTHD的解析度是1920×1080，秒间60帧的画面，是现在家庭用高清电视上最高的品质。该影像画面的数据量之大，达到一般高清电视节目的3倍，GT4的13.5倍之多。看到这样的画面，无论是谁都会被它的魅力被吸引，感受到压倒性的魄力。我们的工作，就是在这方面精益求精，将次世代游戏的可能性展示给大家。

启动跑车踏上新的征程 在次世代的赛场上施展自己的才华 这就是GTHD



开发人员透露游戏制作真意 为新一代赛车作品做好准备

目前制作小组将以PS3《GT赛车5》的制作为首要目标，先前所构思的许多《GT赛车HD》游戏要素将汇入《GT赛车5》中。为了让玩家能抢先一步体验《GT赛车》在PS3的表现，因此将现阶段的开发成果浓缩为轻量化的体验版《GT赛车HD Concept》，透过网络下载方式免费提供。《GT赛车HD Concept》中预定收录10种不同的车辆，1个赛道到2种路线，2种游戏模式，并支持线上排行功能，12月24日起在PS3网络服务的PS网络商店中限时提供玩家下载游玩，看来SCE在赛车游戏方面下的工夫实在不少。这部游戏将成为很长一段时间内玩家们期待的作品。



驾驶看名车 奔跑在赛道上

↑→现在的玩家们对赛车游戏背景的要求越来越高了，游戏的制作也随之进步。

高端游戏需要高端显示支持 玩家似应未雨绸缪提升装备

从目前得到的情报来看，虽然《GT赛车HD》仍然保留了过去的许多形态和要素，但是总的来说与一部全新的作品亦无差异。尤其是细节方面，假如没有高清电视的支持，我们很难见到这样精美的游戏画面。所以玩家们在游戏上的投入也将是巨大的。不过不管怎么说，目前PS3的价格也不算便宜，所以真正有心为游戏投入的玩家也可以考虑趁这个机会更新自己的装备。毕竟以后的游戏对应高清的将会更多。



深谷与悬崖间 行使的狂野

→大峡谷给人的感觉就是荒凉而开阔。

←在这样的地方赛车，可以看到世界各地风光。

拉力赛的场地 充满未知的挑战

融合新旧要素 集系列之大成的准新作

在开发的时候，我们的目标是把过去的所有赛道都放进GTHD里。至于新赛道，我们会延续我们的做法并加入更多的现实赛道——有的来自美国，有的来自其他地方。而说到游戏中车辆的选择，这些年来我经常参观SEMA的车展，有人说我们会根据车展上的新车来决定新作中登场的车辆，实际上这只是一个方面的问题。我认为标准是在不断变化的，这取决于现实中的潮流和变化。这个标准也随着潮流一起变化，没有一定的标准。F1和Le Mans的车子一直是我们喜欢的，我从1998年开始就去Le Mans看比赛，过去的GT中都有F1风格的车子出现，现在我们的目标是更进一步扩展，我还想加入微型赛车之类的车。

关于车辆改装的自由度方面，我们大概无法在刚发售的时候马上提供自由度很高的改装，但是我们所制作的车辆模型是留有很多改装的余地的。保险杠和车身中间有接缝，这些零件实际上是可以除下来的。以前在GT4中，整个车都是一个整体。而现在你可以把部件拆下来，因为整车是由部件组成的。你就可以把保险杠拆下来换掉。虽然目前还没和生产汽车部件的厂商进行接触，但是最后我们还是会在游戏中推出厂商授权和GT原创的零件。



↑目前我们期待的就是这样高品质的游戏，这才是PS3的真正实力。

光明世界狂风起，美公主披挂上阵！

世嘉招牌作品再添新丁PS2主机晚年再放光辉！



□文/雪飞

PS2	本刊译名：光明之风			
	SEGA	价格	2007年春	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆容量未定

手持光辉之盾的美丽圣公主

战斗女神的各种特技

既然被称之为战斗女神，就一定是非常善战的女神，可以使用各种各样的强力战技。因此在游戏中库拉拉库朗也可以使用多种特技，而且这些特技的威力远超普通攻击。此外库拉拉库朗还善于使用回复系的特技。

十字打击威震四方

●强力波动四面出击

美丽公主可以使用手中的法杖重击地面，以自己为中心产生的波动分散四方，这些波动可以重创敌兵。当主人公被敌人包围时，使用这一特技可以转危为安。





→玩家可先将大量敌人吸引到一起，然后发动特技，可以大大加快战斗的速度。

周围敌人一扫光！

攻防合一强力技



●绝高防御力转化为攻击

千万不要认为盾牌只能用来防御，本作中的盾牌就是攻防一体的利器！利用圣女米纳斯之盾发出的冲击波将敌人弹飞的特技，将盾牌的防御力转换为攻击力，给予敌人伤害。盾牌的防御力越高，给予敌人的伤害越大。

将防御力化为武器

←虽然号称战斗女神，但库拉拉库朗的攻击力其实并不高，但使用此特技则可活用她的高防御力！

回复不误攻击力 攻防合一体



●魔法阵回复体力

以发动特技的库拉拉库朗为中心，在一定时间内展开大范围魔法阵，凡是在魔法阵覆盖范围内的己方队员都可以少量回复体力，而且还可以在自动回复的恩赐中同时向敌人发动攻击。战斗中一定要活用此特技，可以大大降低战斗的难度。

在魔法阵中尽情战斗！

←玩家一定要把握时机使用这一特技，与其让己方队员走进魔法阵，不如直接控制库拉拉库朗走到和敌人战斗的友军身边发动魔法阵！

高速奔驰冲刺攻击

从"冲刺攻击"的名称上就可以看出本特技的特征是将攻击与移动合为一体。而本特技却并不单单是给予敌人伤害，还附加着将敌人弹飞的攻击效果。当前方出现大量敌人集结时，玩家可以在远处蓄力后突然冲出，撞飞拦路之敌。

冲击前的盾牌蓄力

●突然冲刺撞飞敌军

先在面前举起米纳斯之盾，积蓄力量后突然冲向盘踞在前方的敌人。虽然攻击力并不强悍，但是却可以将敌人碰飞撞倒。





↑突破敌人的重重防线。

敢挡路者杀无赦！

必须掌握的锁定之技

本技能可以将主人公固定在所在地点，与其他同伴间产生特殊的效果。虽然被固定以后同伴不能继续前进，但使用此特技有多种活用的方法。玩家在面对不同的敌人时，选择出最为适合的活用锁定，对战斗有很大帮助。

千军万马奈我何



↑以女性角色作为诱饵吸引敌人，在锁定时各种耐性大幅度上升，因此绝对没有生命危险。

●钢铁防御库拉拉库朗

站在前线的女主人公成为引诱敌人的诱饵，发动此特技后主人公的各种耐性大幅上升。

POINT 活用锁定特技

发动锁定特技时，玩家和同伴间必须保持一定距离。而发动锁定特技却并不仅仅是吸引敌人的火力，还可以利用这段时间为发动其他特技做好准备。这样增添战术思想的特技，为本作增添了耐玩性和变化性。

骁勇善战而又温柔美丽的公主

库拉拉库朗・菲利亚丝是"圣菲利亚丝王国"公主。自父亲国王大人被兽人族暗杀之后，一直治理着这个国家。高雅华贵的她深受百姓的爱戴，继承了王家世代传承的神圣武具"圣女米纳斯之盾"。因为继承了高防御力和治疗净化能力的圣女之盾，库拉拉库朗虽然贵为公主，仍然经常身先士卒奋战在第一线。因为作战英勇，被国民称赞为"战公主"。如此强悍的公主其实温柔善良，不但并不好战斗，而且还一直在想方设法改善和兽人族日渐恶化的关系。对突然生病的弟弟更是照顾得无微不至。

认真选择同伴协力共同战斗

《光明之风》的最大特征就是可以选择同伴共同进行冒险的协力战斗系统。在进行战斗时，玩家并非只能控制一名主人公，而是连同伴也能操作使用。而且，因同伴的不同得意的战法也不相同，还可以使用不同的连续攻击技。而且在战斗中产生的心剑也因出战主人公不同而不同。选择同伴协力战斗这一系统，可以说是取得战斗胜利的关键。本系统也为本作增添了乐趣，玩家在游戏中更要慎重选择出战同伴。本次报道则着重介绍高防御力擅长回复的女主人公库拉拉库朗，其他主人公的特征目前厂商还尚未公布。



←选择出场战斗的画面，玩家一定要慎重选择。

Ohter Character of PHIRIAS

●卡里斯・菲利亚丝 手握秘剑的圣王子

库拉拉库朗・菲利亚丝的亲弟弟，"圣菲利亚丝王国"王子。在与兽人的战斗中不慎被毒箭射中，此后突然怪病缠身，虽然寻遍名医但病情毫无好转，到现在还饱受着病痛的折磨。他的长相俊美甚至会被人误认为是美少女，与姐姐一样深受国民爱戴。

●拉迪鲁 王国元老圣骑士

"圣菲利亚丝王国"司祭，元圣骑士团团长。虽然早已退休，但是在国王暗杀事件后，不顾自己年事已高重新返回政坛辅佐库拉拉库朗公主和卡里斯王子治理国家，再次临时担任圣骑士团团长之职位。



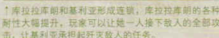
王死国家乱 栋梁出山

←图中的老将军似乎要代替生病的卡里斯，陪同库拉拉库朗公主一起出征。

同伴携手同心

库拉拉和基利亚的连携特征

本作因参加战斗主人公不同，战斗队伍擅长使用的战斗方式也随之变化。女主人公库拉拉库朗虽然攻击力较低，动作稍稍缓慢，但是却拥有值得夸耀的超高防御力和回复能力。因此与她组队的基利亚要负责担当攻击主力，当库拉拉库朗陷入危机时，基利亚则要及时解救。分散冲进敌人的阵地是非常不明智的举动，因此玩家应该利用库拉拉库朗的防御力吸引敌人接近，然后返回基利亚发起攻击。


↑库拉拉库朗和基利亚形成连锁，库拉拉库朗的各种耐性大幅提升，玩家可以让她一人接下敌人的全部攻击，让基利亚承担起歼灭敌人的任务。

TAG BATTLE

威力无穷的反射盾

反射盾牌这一特技根据距离微妙变化发生变化。在一定时间内出现浮游在空中的光之盾牌时，玩家可以按照盾牌的指向缓缓前进，那些接触到光之盾牌的敌人变回遭受攻击，并且会被弹飞。此外，光之盾牌还可以反射敌人的魔法攻击和飞行道具的攻击。在光之盾牌的坚固防御下，玩家可以轻松消灭面前的敌人。而根据主人公的距离不同，光之盾牌也会发生变化。当两名主人公距离很近时，在前后两方向均会出现一个射程较短的光之盾牌。

近距离强防护


↑如果希望攻击正前方的敌人，两名主人公之间可以距离大约两人远发动光之盾牌。




↑被敌人包围时，尽量缩短两人的距离，当两人紧贴时两个方向都会出现光之盾牌。

距变光盾变！

两人间的距离决定连携攻击

本作中的连携攻击并不是让玩家从主人公特技菜单中选择使用，而是根据两名主人公间的距离不同分别将两人使用的特技组合。比如说库拉拉库朗和基利亚连携攻击时，在近距离时发动是光之盾牌，远距离时发动的则是十字连携。发动连携攻击前，一定要在理想的位置将同伴锁定，在战斗中玩家要按照战场的变化及时调整队员间的距离，选择最为合适的连携攻击。






●明亮强力的光之盾牌



攻击范围变化






●大范围攻击十字连携

远距离强兵利器十字连携！

两名参加战斗的主人公距离较远时，才能发动的特殊连携攻击，此攻击不但范围广攻击强。也许是因为本连携攻击的形状为十字架形，因此本连携攻击对不死系的怪物有奇效，并且可以阻止不死系怪物复活。

●降伏不死系怪物的十字神兵

以库拉拉库朗为中心发动，在十字架形状范围内放射神圣魔法。


↑敌人已经进入陷阱中!

神圣十字魔法—

自动战斗指令

战斗中同伴会按照玩家选择的自动战斗指令进行战斗，玩家只要大致下达命令，同伴们就会严格执行。根据主人公的不同，玩家可以下达的自动战斗指令也不相同。女主人公库拉拉库朗的自动战斗指令有四条，根据战斗状况玩家可以自由选择。选择正确的自动战斗指令，玩家的战斗会相对轻松，但如果玩家盲目选择，则会起到负面的效果，甚至会导致玩家全军覆没。在三国无双系列中的护卫兵系统与本作类似，但不过本作的指令更为丰富，还可以根据战场变化及时调整。以往的游戏作品中，大多人物的AI相当低，同伴的行动并不能让玩家非常放心，希望本款作品能克服这一缺点，让玩家能够真正放心大胆地让自动战斗的同伴独当一面。

▼库拉拉库朗的自动战斗指令

指令	说明
跟我来	紧紧跟随在基利亚身后
突击	攻击周围敌人
保护我	在基利亚周围战斗
回复重视	将回复工作放在攻击敌人之上

战斗魅力四射

心剑是每名角色特有的特技，各位主人公的心剑的种类、效果、可发动特技也不相同。库拉拉库朗的心剑是神话中有名的魔剑卡拉多波鲁库，使用该剑攻击范围广攻击力强，可以给予敌人沉重的打击，但是使用特技间的间隔时间较长，因此玩家在使用时一定要格外注意。尤其是面对多名敌人时，玩家更要慎重使用，免得在使用特技时被敌人趁虚而入。心剑攻击比普通攻击更为强劲，而且还可以随着主人公间的感情逐渐深厚而加强威力。因此在战斗中，玩家可以经常锻炼两名主人公，加深他们彼此间的友情，修炼出高威力的心剑。这一系统的设定丰富了主人公的攻击方式，给予玩家更多的选择，使本作的战斗更为多彩多趣味。

强力心剑攻击

一击必杀威力惊人

●压倒性破坏力的两段攻击

开始的第一击是使用斩击砍向地面，然后长剑挑出地面，利用强力的波动给予敌人伤害。此特技不单是威力惊人，而且攻击范围大攻击角度巧妙。

强力回旋飞踹

↑使用这一特技时，主人公在原地旋转，可以将前后左右的敌人统统踹飞。

横行霸道波动击

↑使用魔剑发动冲击波特技时，特技的威力最高。

菲利亚丝王国之战

本作的舞台菲利亚丝王国位于利贝里亚大陆东部，是由人类统治的国家，百姓也只有人类。这个国家信奉曾经拯救这个世界传说中的米纳斯圣女，目前治理这个国家的库拉拉库朗是圣女米纳斯的后裔。游戏中的故事开始前一年，国王被兽人族暗杀，公主库拉拉库朗接替了父亲的位置来治理国家。虽然公主将全部心思都放在国家大事上想方设法消除王国与兽人间的矛盾，本人也深受百姓爱戴，但种族间的矛盾永远是最难解决的矛盾之一，再加上国王被兽人暗杀的仇恨，菲利亚丝王国和兽人族的矛盾逐渐激化，国内到处都是报复兽人的呼声。

与骑士团共同作战

在菲利亚丝王国生活的基利亚曾经与王国骑士团共同战斗，联手对抗出现在国内的怪物。骑士团是王国的骄傲，本作中有骑士团帮助的战斗难度则相对较低。

一餐之恩以死报

轻松漫步赏美景

规模雄壮之城

↑菲利亚丝王国的城市规模雄壮，街道景色大有欧洲中世纪城市之风，玩家一进入城中便会感受到异国风情。图片中的公主正在城中漫步。

选择移动整体地图

玩家在游戏中可以从整体地图上选择想前往的地点，在各地都有各种各样的任务和委托，玩家可以自由接受获取报酬，游戏中玩家可以利用完成任务和委托赚取金钱，并且可以顺便提升人物的级别，不过在选择任务时，玩家一定要量力而行，以免为了高额报酬而赔上“性命”。

无边大陆任我行

Shining Force EXA

シャイニング・フォース イクサ

另一款光明
光明力量EXA
持续三千年！
两大势力的战争史

本款作品中的星球已经经历了长达三千年的战争，冲突的两方是联合兽人的人类与魔族，两大势力的战争持续时间过长，大陆受创严重百姓的生活更是苦不堪言。这个星球跟地球极其相似，地表上有森林地带、丘陵地带、沙漠地带等。从上古时代开始，人类、兽人、魔族和各种怪物便出现在这里。大约在三千年前开始，人类与兽人结成同盟，共同对抗魔族。本款作品登场了大量个性主人公，背景各不相同，并且涉及多个种族。

在大陆的中央是中立区域，这里生活着各种持中立立场的种族和怪物，主人公特玛就生活在这里。不过虽然这里是中立区域，但也有好战的种族生活在这里，并且积极地参加大陆的战斗。

魔族拥有超强生命力和特别的能力，生活在大陆东部的沙漠熔岩地带，魔族的王宫就位于火山口内。这里绝对是人类不能生存的场所，但是对魔族来说这里却是天堂乐土。魔族的女王虽然年轻，但却能力出众，统率魔族与人类战斗。

多种种族并存于世！

NEW FACE 卡缔娜

诺斯瓦鲁多帝国的长公主，帝国皇帝拉古那达姆三世的亲妹妹，皇族血缘唯一继承人。

拉古那达姆三世

帝国的皇帝，对魔族非常仇恨，对魔族坚决采用强硬措施。

丽姆西昂·拉·瓦斯

魔族的女王，虽然是魔族历史上最年轻的王者，但是却得到了史上最强的称号。

从事冷血的杀手工作！在充斥着暴力的都市之中

NO MORE HEROES

Wii	本刊译名：末路英雄			
	SPIKE	价格未定	2007年夏预定	
动作暴力	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

在2006年E3游戏展上，由Grasshopper制作、SPIKE发行的Wii版动作游戏《英雄》（Heroes）使用Wii的平台和操作特性。该游戏的主制作人是曾经制作《杀手7》的须田刚一，而这部游戏的外在表现也和当初的《杀手7》一样，引起了众多玩家的关注。但是后来制作者又宣布游戏的标题改为"No More Heroes"，并且宣布游戏发售日从2007年初延期到2007年夏天。虽然游戏延期，但是玩家们对于如此富有特色的作品和制作人仍然十分感兴趣。尽管这部游戏的具体情况依旧不是很明了，但是鲜明的特色已经使这个游戏显得很出众了。作为和Clover合作过的著名制作人，须田的游戏也显得很抢眼。不过无论《杀手7》还是《大神》最后都落得叫好不叫座的下场，不知道这部作品最后的前途会是什么样的呢？ □文/猴子



←游戏的场景是城市中许多熟悉的地方，在现实中到处可见。

↑这座城市是热带的，棕榈树的阴影和光线显得很柔和。

游戏的开发工作由杀手7之父承担

说到游戏制作人，Grasshopper的须田刚一，此人向来以制作硬派游戏著称，其代表作是著名的《杀手7》，另外他也参与了《大神》的制作（神谷英树的助手），他最擅长使用卡通渲染，制作一种特殊的暴力效果，这个在《杀手7》里已经有所体现了，而今回的《末路英雄》也体现了同样的效果。这样的游戏的确是很有自己的特征，而且对于暴力美学的诠释也有一种其他手法无法表现的感觉。看着似乎有些混乱，难道这是错觉？



↓这个游戏总是能让人联想起「Killer 7」来

手持激光武士妖刀 杀人无声无息





↑主人公驾驶摩托车到处进行伸张正义的（？）暗杀工作。

驾驶坐骑火箭飞车 来回火速穿梭

天生好斗的主人公与杀手集团不得不说的故事

我们的主人公Travis Touchdown平时只是一个对科幻故事十分痴迷的OTAKU而已。但是自从他在网络拍卖中买到一把激光刀之后，一切都改变了，一切从他杀死在UAA杀手榜上排名第11位的职业杀手Helter Skelter开始。



主人公的武器"激光刀"（Beam Katana）在没有充电的时候只是一根没用的烧火棍而已。但是只要拼命摇晃，就可以变成威力无比的杀人武器。所以玩家在游戏的时候也得把手中的Wii遥控器晃来晃去，才能使武器发威。

在接受完任务之后开始踏上征程



↑接受任务之后，Travis带上家伙出发，开始了杀人之旅。不知这一去是不是凶多吉少呢？

拿起你信任的武器向敌人发动攻击



狂热OTAKU自购武器为钱行凶？

↑想不到网上就可以买到这么厉害的武器，真是个混乱的世界。

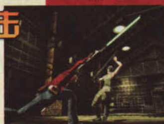
游戏发生的地方是一个混乱中的都市

近距离格斗 分三段必杀攻击

主人公使用的光刀（Beam Katana）是一种结合了《星战》中激光剑和日本武士刀特征的武器。它的攻击方式有上中下三段，如果使用得当的话可以给敌人造成相当大的伤害。这就是杀手使用的武器，不知实用效果如何。



上段





↑上段攻击的时候Travis右手高举，攻击敌人头部。

中段





↑中段攻击的目标是敌人的躯干要害，动作迅猛有力。

下段





↑下段攻击时膝部前屈，攻击敌人下盘，使人倒地。

白领美少女 变身杀手集团秘书



这个名叫Sylvia Christel的女子是联合杀手协会（UAA）的特工，拥有法国血统的美丽女性。



神秘的蒙面男子 向你发动攻击



←游戏中出现的神秘蒙面男子，应该也是UAA的成员之一。须田最喜欢的就是在游戏里设计蒙面角色。

杀手必备交通工具

主人公既然是杀手，那么自然要有型才对了。别看Travis平时是个OTAKU，但是执行任务的时候也是蛮拉风的。看到这辆摩托车没？他的座驾"Schpel Tiger"正是由著名的游戏武器设计师小山重人（コヤマシゲト）设计的。摩托车的排气量为3700cc，长3.946米，宽1.488米，高1.530米，全车重达1.05吨，整个一架二轮坦克。由于装有火箭助推器，所以最高速度无法计算。Travis在每次执行任务的时候都会驾驶它。如果在现实中也开上这么一辆霸道车在街上狂飚的话，恐怕连警察都拦不住吧。但是车子的耗油量估计也高得吓死人。也难怪主人公天天要接受任务到处杀人领赏金，原来是油钱不够啊（笑）。



游戏发生的地方 是一个混乱中的都市

游戏的故事发生在一个叫Santa Destroy的城市（什么名字……）。而主人公目前要面对的，是他所在的杀手组织——联合杀手协会（United Assassin Association，有这样的组织吗？）的挑战。当Travis杀死杀手榜排名第11名的Helter Skelter之后，他本人在执行暗杀任务的同时也成为其他杀手追逐的对象。不过不管怎么说，Travis最主要的任务依然是接受委托和杀人。他需要的生活费用是靠挣取酬金补充的。每天Travis起床之后第一件事就是在自己居住的旅馆补充装备，之后去领取任务。总的来说，这个游戏和许多暴力游戏相似，所以玩起来应该不难上手，玩家们只要习惯了Wiimote的操作方式之后，就可以别有兴致地开始游戏了。游戏中打斗的部分很精彩，主人公的武器分为三段攻击判定，不知道到时候有没有斩首或者用刀追杀倒地的人等血腥的动作。根据《杀手7》的表现，我们也可以推定，这部作品也是含有各种暴力内容的，不过在暴力的背后是阴冷的残酷美学还是暴力化的喜剧效果，现在还不能确定。但是游戏里明显含有恶搞的成分。从整体上看，本作应该是集合暴力美学与恶搞内容的一部综合性作品。

→右边的女孩子是Santa Destroy高中的学生Shinobu，别看她只是高中生，却在杀手榜上排名第8，而且对Travis充满仇恨。



同行要取你的性命 究竟是为什么



→这位化妆风格很有东京涩谷系特征的前卫女生为什么非要追杀Travis不可呢？



←格斗的过程需要用剑来向对手发动攻击，生死就在呼吸之间，不能轻敌。

女子高中生 手擎杀意利刃



系列首部可以通过互联网对战的作品 必将掀起一场机器人大战。

ARMORED CORE 4

FROMSOFTWARE公司宣布PS3用机器人动作游戏《装甲核心4》的发售日由原预定的12月14日延期至12月21日。《装甲核心4》原本预定与PS3在11月同步上市，可惜因开发进度不佳推迟到了12月。本次再次延期，不知道原因为何。FROMSOFTWARE公司并没有公开此次《装甲核心4》延期一周发售的理由。



PS3	本刊译名：装甲核心4			CERO A
	FROMSOFT WARE	8190日元	2006年12月21日	
动作射击	蓝光光碟	日版	1～8人	记忆卡容量未定

通过对机体的各种整备使其实力大幅提升

←本作的画面绝对是亮点，但是东京电玩展时作品开发程度很低，有严重拖慢迹象，此次延期估计也是这原因。

静态画面精美绝伦 动态画面待提高

←强大的光影效果，恐怕本款机器人游戏是同类题材作品中画面最为前卫的一部作品了。

次世代主机性能 画面效果不负众望

《装甲核心4》是FROMSOFTWARE全力投入技术开发的机器人动作游戏装甲核心系列最新作，本作中舍弃了系列的传统世界观，全新的系列世界观因此孕育而生！目前，官方又公布了不少关于本作的最新情报，今天就来介绍一下该作的"装配系统"。"装配系统"是将机体细分为多个部位，每个部位都可以安装强化零件，并进行自由的组合和编制。本作装配时根据武器和机体的种类采用了阶层构造，显示的非常清楚，初学者也可以很快上手，高手更是可以迅速对机体进行整备，调整出超强力的机体。看过机器人题材动画片的朋友恐怕都有机械师梦想吧？本作在装配系统上可以说是同类游戏中的佼佼者。

机体的整备是从机体的中央系统菜单开始的，在这里机体以及武器被分为几个阶层的构造。新手在这里也能够很明白的检查自己的机体性能。组合调整机体可以为头部、身体、腕部、手部、脚部安装6个零件，安装零部件的时候必须考虑好机体的整体平衡性，当大致完成之后，就可以进行武器的整备了。武器可以安装在手腕、背部、和肩膀处，安装的时候必须考虑到重量对机体的影响和武器的消耗量，频繁地改变武器是常有的事，所以在主菜单上也有相应的快捷选项。当机体和武器的装配完成之后，会有一张详细的性能表显示，玩家可以根据这张表接着进行最后的微调，从而最后达到一台满意的机体最终形态。

→整体游戏给人一种非常硬派的感觉，是一种钢铁与光影的完美结合品。这里没有柔情似水没有含情脉脉，剩下的只是战斗。

游戏的亮点无疑是充实的网络对战机能

在很早的时候FROMSOFTWARE公司就公开了《装甲核心4》的新游戏画面，本作的PS3版发售日变为2006年12月21日，价格为8190日元。本作依然保留了系列传统的机体改造系统，而本作的游戏世界观则有了一个全面更新，轻快的操作性和高速度下展开的战斗会给玩家带来全新的感受。此外据说本作的X360版将会在2007年春季发售，具体与PS3版本的作品有什么不同尚未可知。

离正式面市还有不到半个月的《装甲核心4》是一部能让大家在家中也能感受到高质量机器人对战的游戏，本作中的网络对战模式，实际上是单独与其他游戏模式而存在的。对战形式方面，不仅支持以往那种画面分割或是主机互联的本地对战方法，同时也对应利用互联网进行异地对战模式，在右页我们会对互联网对战进行一下简要的介绍。

游戏中能够同时参加网络对战的人数是8人。而对战类型中，8人乱战自然是不用多说，除了乱战之外，4对4或是2对2的团体战，或者是1对1的单挑都为玩家预备好了，一共为玩家预备了5种对战模式。在乱战中，能够生存到最后的玩家就是胜者，而剩余的参加者会被判定为败者，点数也会下降。在这里不一定有好的技术就一定能够获胜，有一定的运气也将成为胜利的必要条件之一，相信8人乱斗能够给玩家相当大的刺激感觉。总之根据玩家的喜好自由选择对战模式吧，对战的乐趣根据参加人数的不同而不同。网络对战无疑会是非常白热化的，玩家能够从中感受到与电脑对战时完全不同的紧张感。



←在表示网络对战成绩的画面中，类似于AP残量以及在线等级等等数据都将影响战斗结束后的分数。





↓最大八人的白热战斗：玩家能够从八人乱战中体验到无与伦比的对抗乐趣。这种乐趣在单打时是体会不到的。

↑水印是可以全面贴到机体上的，不仅仅是贴附的位置，连整个水印的大小都能够随意的变更，自由性比图标要高。



装备图标水印 个性十足的机体

↑图标只能够贴在机体的左肩上，有些不够多样性。

←但是能够轻易制作出来的图标贴在自己的原创机体上还是非常醒目。

重型机体的近距离特写 视觉效果非常出色





↑有了图标和水印的支持，如果再加上多样化的色彩，很容易就能制作一台非常COOL的机体出来，对战时很醒目。



玩家驾驶心爱的机体 战斗在无限的网络战场上

游戏中各种细微设定周到 充分考虑玩家各种需要

1 网络对战的基础就是建立对战房间 通过房间战斗逐渐提高自己的水平

玩家首先应该建立一个对战房间，在这里可以设定对战的规则和地图等等这些游戏要素。等待玩家的加入之后就可以享受对战的乐趣了。此外，对战房间也并非一定要去建立，接续上网络之后可以按照各种游戏要素搜索大量的游戏房间，根据同样的游戏要素可以找到许多适合自己的房间。只要去参加那个房间，便可以轻松地进行网络对战。特别要注意的是部分房间的对战条件中，武器也将被进行平衡性调整。而其中的PLAYER MATCH成绩不影响排行榜，能够使玩家轻松的习惯对战的气氛，逐渐磨练自己的技术成为高手。在这里相信交到许多志同道合的朋友不会很难。

↑地图的选择在房间创建时尤其重要。



2 各种战斗模式很丰富 不同模式用处各不相同

RANK MATCH是能把成绩在排行榜上面显示的战斗，PLAYER MATCH是成绩不影响排行榜的自由对战。RANKING则可以将玩家现在的排行榜成绩呈一览表示。



3 精致的图标水印设计系统 打造绝对原创玩家爱机

以往的《装甲核心》系列作品，玩家只能够设计自身机体的图标，而在本作中连整个机体的水印也可以用同样的方式制作出来。水印是可以用玩家自己选择的图案样式用自由比例在机体上展示的机能，与单纯的机体图标不同，水印是原创性更强的设计方法。而水印的制作方法是与图标一样非常简单的，用图形和图标简易组合后便能够制作出原创的水印。

4 网络对战游戏的必备之物 反应玩家水平的排行榜

根据玩家在RANK MATCH中的胜率以及分数的高低，决定了玩家在排行榜上的位置。在这里玩家能够比较客观地了解自己的实力，也能够详细了解处于排行榜前位的选手资料。这对于提高自身的水平也是有一定帮助的，玩家通过排行榜可以循序渐进地挑战排名比自己高的对手，不断提高自己水平。此外根据评分类别的不同，排行榜还有可能有多种展现的形式。

GAグループ以单纯的强硬装甲为主旨，拥有出色的物理防御力和安定性的重型机体，用加农炮之类的重火力武器和飞弹兵器并用，实现出强大的火力。ローゼンタールグループ有极为精密的设计作为根基，SMART的万能型机体，重视通用性的各种武装，不但低负荷，而且能安定地把高性能发挥出来。レイレナードグループ采用高速近距离战斗为主，特别强化了爆发力的机体，使用速射性高的射击武器和光刀，将瞬间的攻击力提高至最大限度。BFFグループ采用最先进的精密机械技术，有强烈远距离战斗能力的射击战用机体，拥有优秀射程和射击精度的长射程武器，并配有充实的索敌用装备。インテリオルグループ以使用ENERGY武器作为前提，外形以流线为主调，减低负荷的重型机体，驱使极高杀伤力的高火力ENERGY兵器，以拥有高压制能力为傲。イクバールグループ贯彻接近战斗，高机动的轻量机，利用牺牲防御力得来的高运动性能，自由自在地展开三次元战斗。



多家企业的战斗兵器 齐聚于装甲核心4

圣女贞德

[点评人:雪飞]





在很小的时候，我们就在世界历史课中认识了贞德，并且为之感动，现在LEVEL5将这位巾帼英雄搬上了游戏舞台，使我们对她有了更为直观的认识，并从侧面了解一些英法百年战争的历史。可惜的是本作并不是历史类型游戏，不但出现了精灵族、矮人族、兽人族等幻想的种族，最终的反面角色也是魔王……

PSP	游戏原名：ジャンヌ・ダルク			CERO A
	SCE	5040日元	2006.11.22	
战略角色扮演	UMD	日版	1人	512KB

人魔大战五勇士舍生封印大魔王！百年战争美少女忘死拯救法兰西！

自从《勇者斗恶龙八》上市并得到一片好评之后，LEVEL5一跃成为著名厂商，甚至可以说象征着质量的保证，本款作品也出自该厂之手，素质自然不差。本作是一款非常传统的战棋游戏，玩家可以轻松上手。不过传统并不等于完全复刻，因此本款作品中仍有不少新要素，完全可以体现出LEVEL5的名家手笔。

本作的游戏画面精致，丝毫没有浪费PSP主机的强大表现机能，虽然游戏中各段剧情间并不是精美的3D动画而是由2D动画穿插，但一样表现出本作的世界观，使玩家能更加轻松地了解本作讲述的故事。战斗的画面虽然说不上华丽，但人物的特技攻击、魔法攻击都得到很好的表现，再加上本身便是掌机作品，足以满足玩家对游戏画面的要求。玩家经常会遇到一些作品，虽然游戏系统制作得相当出色，但是视角变换却会让玩家头疼不已，甚至会在战场上找不到己方队员和敌人角色，时间一长便因头疼而放弃这款游戏。但本作的视角变换制作相当贴心，玩家可以自由选择观看画面的角度以及战场人物的大小显示，虽然在战斗中玩家移动时会受到地形高低差的一定影响，但是在进行游戏中绝对不会产生头晕目眩的感觉。

当玩家派遣队员使用物理攻击或者武器系特技攻击敌人后，在敌人身后会出现金色旋涡，其他队员站在金色旋涡上发起攻击时候，无论使用物理攻击还是使用特技攻击，攻击力都会大幅增强。金色旋涡这一新战斗系统是本作特色之一，玩家利用这一系统可以提高玩家的战斗力，使战斗相对简单。并且还为本作的战斗增添了战略性，玩家面对强力敌人时，就要认真思考，不但要考虑到队员的移动力，还要尽量多使用这一新系统。

早期的战略角色扮演游戏中，玩家遭受敌人攻击时，无论敌人从哪个方向攻击，玩家所受的伤害基本相同，而随着游戏的发展，逐渐演化为正面、背面、侧面三个方向受到攻击时受到的伤害不同。本作采用了这种比较贴近真实战斗的系统，不但攻击力会根据攻击角度不同变化，命中率也不相同。因为方向的设定，为游戏增添了更多的战略性。

在完成战斗后，可以得到经验值奖励，这些奖励不仅可以提高参战队员的经验，还可以使未曾出场战斗的队员级别得到提升。以往的战略角色扮演游戏虽然都有众多的主人公，但是真正可以参加战斗的只有几名队员，其他的角色只能保持初始的级别，在日后的战斗中，就算玩家想派遣他们上场，也毫无用处对战斗没有任何帮助，只能是白白浪费一个出场名额。而本作的这种设定，则可使那些常年蹲坐冷板凳的队员也能得到出场战斗机会，并且可以对战斗有一定帮助。

本作战斗的胜利条件、败北条件都不相同，比如有些战斗的胜利条件是逃亡到某某场所，而如果玩家的实力够强，则大可以将敌军全部歼灭后再抓紧时间逃亡，而如果玩家对自己的实力并没有信心，则可以在战斗的开始便把迅速逃亡定为作战目标。这样的设计使那些不愿意拿出大量时间的玩家可以在游戏的前期中期凭借自己的智慧完成游戏，可惜的是到游戏的末期尤其是最后一战，玩家则丝毫不能投机取巧，而是必须拿出时间认真练级。为了方便玩家提升级别，使那些不善于战略游戏的玩家也能轻松过关，除了剧情战斗之外在游戏中还为玩家准备了大量的自由战斗，这些自由战斗中敌人的级别各不相同，玩家大可以按照想锻炼队员的级别来选择相应级别的自由战斗。此外在自由战斗中还为玩家准备了不少优良的装备和特技，以此刺激玩家进行战斗。

在游戏的初期、中期甚至到终章玩家其实都不用刻意练级，便可以利用战术，随着剧情战斗自然提升主力级别，并且轻松过关。但是游戏的最后一战则对出战队员级别有很高要求，如果出战队员级别较低，就算是装备上了高级武器和究极魔法，也一样不能消灭最后的魔王。玩家费尽力气一回合也只能损失敌人二到三百的体力，而其他敌人的一个小回复便可以为魔王补充将近三百的HP。最让人郁闷的是，最终的战斗还是三连战，前两战并没有什么难度，最后一战难度一下提升过大，使玩家进退两难。



↑贞德一行离开了熟悉的故乡，踏上“伏魔之旅”。

本作的大部分战斗都只能出场五到八名队员参加战斗，但是最后的决战却可以派遣九名队员出战。虽然那些平时不出场战斗的队员也能提升级别，但与主力对员比较还是相差数级，而且武器、特技装备等都没有提前准备，因此在参加最后的战斗时，这些队员几乎不能派上用场，只能是充当吸引敌人火力的炮灰。尽管如此，这些队员也比其他游戏中的万年冷板凳队员要强上几倍。

总体来说，本款作品不愧出自名家之手，战斗虽然中规中矩，系统并不繁琐，但却乐趣颇多，是PSP主机上不可不玩的一款优秀作品，也证明了LEVEL5是全能型制作厂商！





【点评人/龙马】本款作品出自名家之手，果然非同凡响，虽然战斗系统中规中矩，只是加入了部分新要素，但是这些新要素却使本作的战斗充满战术性，绝对可以让喜欢战略游戏的玩家沉迷其中。虽然是掌机作品，但游戏的画面不输于家用主机，展示出了硬件的强大机能。自由战斗不但为玩家提供了练级圣地，还可以使玩家得到珍贵特技和强力装备。完成战斗后的经验值奖励可以使那些百年不上战场的冷板凳队员也能提升级别，在关键时刻也可以发挥自己的作用，使配角不再与废柴画等号。贞德等人的变身技能使战斗速度加快，并且可在关键时刻扭转形势。





【点评人/小沛】幸亏在玩这款游戏之前PSP已经升级到了3.01版，否则游戏的BUG会出现读盘变慢等异常状况，本来被这件事把胃口已经搞坏了，不过硬着头皮玩过一会儿之后，发现自己差点儿错过了这款好游戏。本作的动画非常多，LEVEL5最擅长的卡通渲染在这里狠狠地发挥了一把，而人物的设计也还算不错。游戏中采用了幻想风格的配乐，并且在不同场景所搭配的背景音乐也都非常贴合主题。本作的系统采用了传统的回合制，并加入角色扮演的成长要素。除了传统的战略模拟外，游戏中还加入了创新的系统，强化了攻防过程中的战略性。





【点评人/唯夜】虽然先期的人设绘制令人觉得有些简单，但其实是一部做得颇为细致用心的作品，并且那些人物形象放到具体的游戏背景中去看也就很有神韵了。作品在大部分系统要素上其实并没有什么独创的东西，而追求的是把如今一些稳定的流行元素成熟运用、流畅地组织起来，比如技能装备槽的成长、能力合成等等。值得称道的是，游戏在对站位问题的处理上向前巧妙地延伸了一步，以金色漩涡的画面表现形式引入了追加和累计伤害的概念，这其实是在战略游戏中实现“连锁、连击”的一种处理方式，大幅增加了游戏的策略性和战斗快感。



本作的魔法点数需要每回合积攒回复，想让法师使用究极的魔法，最好先为他装备上吸取敌人魔法的特技。

点评人:龙马





召唤之夜4

卡通风格浓重的画面和独特的世界观一直是这个系列的特色，系列间作品之间的关系也一直都是系列卖点之一，相信喜欢这种风格和不喜欢这种风格的玩家应该是一样多的，不过能一直走到现在也显示了这一系列强大的生命力，相对完整的系统也相对比较容易上手，如果感兴趣的玩家就使用可爱的人物和召唤兽在雷因巴姆展开一场属于自己的大冒险吧。

PS2	游戏原名	サモンナイト4		CERO A
	BANPRESTO	6999日元	2006年11月30日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	74KB

美丽的召唤术世界再起异变波澜 系列角色再聚一堂创造全新传说

如果提到战棋游戏，《火炎纹章》、《皇家骑士团》、《兰古瑞萨》、《光明力量》、《旺达尔之心》、《前线任务》等等等，可以说出一大堆熟悉的名字，但是现在还活跃在一线主机上的恐怕除了主卖点并不在战棋内容上的《超级机器人大战》之外，也只有一款已经物是人非的《火炎纹章》了。而作为一款诞生在PS时代中期的后辈，《召唤之夜》却一直都有着相对固定的玩家群，虽然很难和一线大作一较高下，但是整体素质并不低。在最基本的战棋的系统中以高低差和攻击方向以及不同武器的攻击范围为中心构架出了这一游戏的整体战斗风格。

这次整体难度真的并不算低，当然所谓的不算低也仅仅是建立在限制玩家等级，让敌人占据有利地形，加强敌人能力，增加敌人数量来达成的，而且没有中断存盘这一点在后期的大规模战斗中更是一个噩梦，一个失误很有可能带来的就是异常严重的损失，一个甚至几个小时的努力就这么付之东流，可是真正从战略性的角度来说并没有什么太吸引人的地方，敌人的AI依然比较低，多数都是完全按照一个模式来行动，而多数技能和魔法也是看起来很漂亮，用起来却是为敌人服务的时候比较多，玩家自己打起来多数战斗都是千篇一律地单调，站好阵型，引来一两个敌人，围而歼之，再调整好队型，继续集团推进，直到所有敌人都被消灭，并不是说一定非要这么玩，但是正像前面所说的那样由于没有中断存盘，玩家只能选择一种最稳健的作战方式，尤其到后期取得了恢复MP的团队能力，一场战斗基本就是在磨时间。当然，如果完全不在乎评价直接把我方角色的等级提高到一定程度，那对敌人也就是砍瓜切菜。

人物实在都是Q得可爱，而且这次从故事上来讲并没有一个真正意义上的“反派”——这是最近非常流行的一个模式，所以并没有出现那种老套的“无脑大魔王”。不过似乎是一个错觉，这次的女性角色除了波姆妮特貌似都很缺少魅力，相对地，男性角色出彩的却不少，无论是贯彻自己信念的“将军”雷兰多，还是抱着赎罪心的“教授”盖克，都是下了相当大力度来刻画的角色。不过热血傻瓜形主角和龙之子的存在感还真不是一般的弱。至于系列作品其他角色的客串，还是多少显得有那么一点多余吧，虽然对于系列的老Fans是一个惊喜，但是一来对主线剧情没有什么影响，二来也无法真正在剧情中使用，而对于初次接触到这一系列的玩家来说，在情节和人物的关联上又有点让人不明不白。不过从另一个侧面也可以看出这是一个传统FANS向的游戏，固定老玩家的“忠诚度”恐怕才是这一系列最大的目的和生存之道。

具有特色的召唤系统在这一次又得到了发扬光大，召唤兽有了区别于人物等级的等级概念，同时每个人又都可以指定一只专用召唤兽，可以有针对性地培养应对不同情况的召唤兽，使得召唤兽的能力大大得到加强，这也是想以低等级取得BRAVE CLEAR的关键点。不过相对的，物理攻击系角色的意义进一步下降，虽然物理攻击系的角色都有自己的必杀技，但是到了后期依然给人一种没什么太区别的感觉。多数情况也只是一直当着肉盾，等找到BOSS时上去一个必杀技了事。

而关于小游戏这个问题……实在只能说是“喧宾夺主”，尤其是“推花盆”这一小游戏，恐怕是让不少玩家为之抓狂了吧，其难度之高，费时之多，破解之复杂完全都可以单出一个休闲小游戏了，经常是对着屏幕运了一两小时的气结果却还是想不出一个结果，小编承认自己天资驽钝，对这种考察抽象思维能力的游戏没啥研究，但是如果真的想把这个小游戏全部完成，对于一般人来说恐怕所用的时间会超过真正的主线流程。而在其他小游戏里有些道具的获得是限定章节的，这更让人感觉进退两难，玩吧，耗时间费力气也得不到什么太好的东西，不玩吧，肯定会错过一些东西，特别是宿屋的等级，虽然不会影响到游戏的流程，但是却和一些隐藏要素以及结局有关系，对于肯花时间来玩透的玩家自然不是什么太大的问题，但是对于多数玩家来说却依然有些让人恼火。

料理的加入可以说是变相地减低了一点难度，首先很多料理的效果都是非常优秀的，而且使用时不会影响BRAVE CLEAR的获得，虽然战斗中每个人最多吃两个料理，但是如果不是后期那种超大型的战斗两个也都是足够了。认真的玩家可能不会因为这一点就随便使用，但是也算是制作方对玩家的一个妥协吧。而料理的材料和菜谱都是在小游戏中得到，也算同时赋予了小游戏一些实际意义。正因这一点，料理也就成了把整个游戏系统串联起来的一环。

总体来说，这款游戏的实际游戏感觉并不愧对“好玩”二字，人物多样，情节简单明快，虽然很多设计都明显是在增加游戏时间，但是可以说是一种并不让玩家太反感的良性增加游戏时间(除了那让人恨得牙根痒痒的“推花盆”)，在角色培养和转职上也给玩家更多的空间，如果有充裕时间的话，不管新老玩家都值得来试上一试。

B



【点评人/小沛】其实对战棋类游戏一直都不是很感兴趣，过慢的节奏还是和自己的性格不太相符，而对这一系列作品也并没有什么太深的印象，只记得GBA和NDS上动作角色扮演的外传作品还是很有意思的。实际玩起来感觉难度果然很高，第一关打完就只剩下一个头上冒星星的主角，也许自己真的不合适这样的游戏吧，但是抛开个人好恶来说，本作除了画面效果有点对不起PS2的机能，其他方面都还是相当不错的，那些小游戏也让人玩得不亦乐乎，虽然整体素质还是比同期发售的《宿命传说》要低一些，但是喜欢战棋游戏的玩家不应错过。

B



【点评人/雪飞】“召唤”系列出到了四代，对比起来态度都还是比较认真的，和同时期PSP的《圣女贞德》比起来，这款游戏的画面上不占什么优势，甚至可以说是处在一个很大的劣势，但是优点在于在游戏内容上玩起来花样更多一点，系统也更丰富，所以整体来说两款游戏是旗鼓相当，喜欢轻松风格的玩家可以选择这款游戏，而喜欢更传统一点的战棋游戏的玩家可以选择《圣女贞德》。但是要说的是这两款游戏到了后期难度都有些过分，虽然这个游戏还没到不练级就别想通关的程度，但是如果级别不够后期一样是会举步为艰。不过好在练级的过程还不算太枯燥。

B



【点评人/唯夜】这个系列的画风一向清丽可爱，这一点比较容易吸引人的兴趣。游戏在各方面的系统构成其实都比较传统，只是名为“召唤”，作品中的召唤兽自然是一个重点要素。它综合了魔法、强化/弱体道具、独立作战单位等多种元素的特色，复杂的组合和多变性使得其成为战斗中最有趣味的部分。作品的亮点之一是其中的小游戏，很有挑战的意义；若要完美它们，你的游戏时间会直线上升。游戏战斗的难度也不低，到后期一场仗持续到以小时为单位也是正常的，而这个时候完全不能中断SAVE的缺陷就显出来了，这一点的确有些折磨人。

A

如果长时间不进行操作，地图画面上那两个召唤兽可是会有很可爱的演出的。





最终幻想6 A

让我们记住他们：主要设计团队和剧本策划由坂口博信、北濑佳范、伊藤裕之组成，音乐总设计是植松伸夫，人设和原画由天野喜孝大师完成，开发成员多达60人在当年也是数一数二的。最终幻想6是处于SFC成熟期的FF系列登峰造极之作，作品中继承了历代以来游戏系统的优点并加以扩展进化。

GBA	游戏原名：ファイナルファンタジー-VIアドバンス			CERO A
	SQUARE ENIX	4800日元	2006年11月30日	
角色扮演	卡带	日版	1人	256M

十多年前的最佳角色扮演类游戏，虽然身为复制品却依旧耀眼夺目！

相信这个游戏最能引起话题，世界上第一款24Mb的正统RPG，即使以现在的眼光来看，这款游戏仍然是伟大的杰作。宏大而又感人至深的故事最为玩家们称道，华丽又不失庄严的画面在当年也属于登峰造极，使得最终幻想六代在当年当之无愧地成为玩家心目中最完美的最终幻想游戏。让无数的玩家为之疯狂的程度之高，在盛产经典的当年不是其他任何一个游戏可以做到的，但最终幻想6却奇迹一样地做到了。相对于后来在次世代上推出的后期最终幻想作品来说……仍有无数的玩家认为还是画面全面进化前的六代最好。

最终幻想的前五代都是建立在水晶支持下的中古世纪的世界，由于六代变为魔石，所以世界相应的变为高度发达的机械文明同一些仅存魔法力量并存的中性世界。故事讲述的是一个魔法消失的世界，在这里，凯斯特拉帝国用失去的魔法与机械组合统治了世界。以传说的生物"幻兽"为中心，十四位经历不同，立场各异的主人公为打破帝国的野心上演了一场情义交织，荡气回肠的活剧。在与其相对抗的是以回归者为首的势力，而战争的局势因少女蒂娜的出现改变。为阻止凯斯特拉的暴政，主人公们向幻兽寻求帮助，但被魔导师杰夫卡阻扰，并导致世界的崩溃。在大崩溃之后，散落在世界各地的同伴们再次集结，对其发起了最后的攻击……最终幻想六代的故事，其剧情的深邃程度和个性鲜明的人物不是以往的最终幻想游戏可以比拟的，不少经典场面的出现更使这个游戏像一部史诗级别的电影。

在这款游戏中使用了许多新鲜的系统，如ATB（即真实时间战斗系统），并首创了必杀技输入系统，在使用马修的时候就能输入各种必杀技（熟悉对战游戏的玩家绝对非常亲切），魔石系统和召唤魔法，分组作战系统，还有就是大量的迷你游戏。另外，每名角色都有自己独门的特技，这也给游戏带来了乐趣。游戏和以往不同的是，水晶系统被外形类似于水晶、凝聚着幻兽之力的魔石系统所取代。虽然变为魔石，但以前由水晶所确定下的许多要素完全被魔石所吸收并发展。游戏通过角色装备魔石来战斗，并可学习到魔石里隐藏的魔法乃至召唤幻兽。召唤兽在游戏里达到了史上最高的27只，要想全部收集是要花一定时间的。本作中出现了大量有趣的迷你游戏并对剧情发展产生直接影响。

对于人物的刻画，SQUARE做得无疑非常成功。女主角蒂娜是幻兽和人类的混血儿，对自身充满怀疑和否定，但最后还是鼓起勇气，为了朋友而战；虽然身为盗贼但正义感极强的洛克看似玩世不恭，处事随随便便，其实却有着悲伤的过去和坚强的性格；还有落难的帝国女将军莎莉丝，性格善良处处为别人着想的她在歌剧院的梦幻演出；贵为一国之君，同时又是机械天才和花花公子的艾德；豪爽的武术家，艾德那有点不修边幅大大咧咧的孪生弟弟马修……我们甚至可以这么说：对于最终幻想六中的角色们，我们几乎可以为每个人都编出一个RPG来而将他们作为主人公。而这是其它角色扮演类游戏所不能做到的。故事里的小人物也塑造得非常成功：比如与马修战斗第一次出现的、后来一直阴魂不散的章鱼水怪和魔列车中出现的古怪幽灵等等，这些形象鲜明的角色们为游戏增色不少。

游戏的音乐也是一大经典，蒂娜的主题那略带伤感的曲调，悠扬地奏出了命运的无奈，生死的无常；加源的主题让人感到压抑的怒火和澎湃的热血；洛克的主题则轻松中带着热情；其中最令人称道的就是游戏中的爱情主题——也就是游戏中那部歌剧的音乐了，那感人的旋律相信每一个玩过《最终幻想6》的人都不会忘记。由于以上所说的这些方面是如此的出色，因而画面就显得相对薄弱了——但这只是以现在的眼光来看十多年前的老游戏而已。在当时，《FF6》的画面绝对是无出其右的。现在看来，《FF6》在剧情，系统和音乐方面仍然是极为优秀的，超过了绝大多数的次世代游戏。在当年的SFC作品评选上，《FF6》几乎囊括了所有与RPG有关的奖项。让我们来看看当年造就的这些成绩：软件在日本国内销量81万份；《FAMI通》评分37分；第四届SFC游戏评选最优秀作品奖、最优秀RPG奖、最优秀美术奖、最优秀音乐奖；年度最佳男主角奖由洛克、艾德获得；莎莉丝、蒂娜获得年度最佳女主角奖。

这次在GBA上进行的也并非单纯的复刻，虽然在游戏剧情和系统方面基本上没有什么变化，但是还是强化了一些小内容。比如仍然支持将多数日语假名显示为汉字的选项，同时在对话框中追加了各角色的人物头像。在系统上增加了两个全新幻兽，同时追加了一些很具有挑战性的迷宫。虽然多年前的神作进一步完美了，但是在大约十年前SQUARE决定开发在N64上面的那款全面3D化版本的FF6是否还能有重见天日之时呢？可能有的读者并不知道还有这么一款作品，因为这传说中的3D版FF6实在是年代久远而且真说得上是昙花一现……它就是FF7的前身。



A



【点评人/北斗】《最终幻想6》这次作为最终幻想移植GBA三连发的最后一作，自然也是备受期待。游戏剧情和系统方面基本上没有什么变化，主要就是在对话框中追加了各角色的人物头像，新增了利维亚桑和吉尔加美修等幻兽。这次SE取消了SFC版中颇为著名的"透明化后加即死魔法"的无敌邪道打法，装备机械大幅提升防御力的BUG也被取消，游戏的平衡性得到了比较好的调整，另外像是在兽之原附近的村庄帮士兵寄信以后必须去宿屋睡觉才能收到回信了。SFC版原作的素质就极为优秀，这次的最终幻想6A也可以说是GBA上最后的辉煌了。

A



【点评人/雪飞】当年SFC上的《最终幻想6》被许多最终幻想玩家们认为是系列最优秀的作品，是无数玩家追捧的神作之一。本次移植GBA平台，虽然并没有加入什么太多的新鲜内容，但还是略有诚意地补完了一些小细节。作品中众多性格鲜明的人物能在十多年后再现于经典掌机平台，我们玩家已经非常心满意足了。更何况还有那全新的对话框人物头像，全新的迷宫以及怪兽，再加上两块新的魔石带来的新召唤兽。除此之外游戏还修正了一些当年被狂热玩家发掘出来的BUG，可以说是移植度120%的优秀作品，不能单纯算到炒冷饭的行列中去。

A



【点评人/大怪】作为最终幻想移植GBA三连发的最后一作，《最终幻想6》的推出众望所归。作为当年的年度最佳RPG，《最终幻想6》的分量比起一般的"经典RPG游戏"要重得多。最终幻想移植GBA三连发的前两作都对原作进行了一些修正和补充，本作也不例外。加入全新迷宫使攻略更富于挑战性，加入全新的魔石：两名幻兽利维亚桑和吉尔加美修。游戏的平衡性得到了比较好的调整，此外一些细节之处也得到了完善化。单说对话框上加入了每个人物的肖像画就使得游戏华丽了不少，更不用提大量假名得以汉字化实在是方便了咱们国内玩家。

A

本次最终幻想六很有可能是GBA上面的最后一部作品了，经典游戏造就掌机完美谢幕？



MEDAL OF HONOR HEROES

《荣誉勋章》终于回来了！在沉默了将近两年之后，EA的经典二战射击大作终于回到游戏的战场。这次推出的PSP版在基本设置上与PS2的《欧陆强袭》接近，以PSP的机能，能够制作出这样出色的游戏，的确是掌机玩家的一大幸事，赶快拿起PSP奔向战场吧！ □文/猴子

PSP	本刊译名：荣誉勋章 英雄			
	EA	39.99美元	2006年10月20日	
第一人称射击	UMD-ROM	美版	1人	128KB



在敌人的总部里战斗！《荣誉勋章》中历代的作战都包含敌后作战的内容尽管如此，这部游戏仍然是一部火爆刺激的射击游戏。大家在游戏的时候也许会感到键位不太适应，但是习惯之后就可以很顺手地开战了。

EA的《荣誉勋章》系列在《欧陆强袭》之后一直没有出正式的续作，近一两年来其风头一直被《使命召唤》系列压制。在XBOX360与PS3版新作推出之前，出在PSP上的这部作品成为《荣誉勋章》爱好者们期待的作品。虽然这部游戏出在PSP上，但是其制作水准却超出许多人的预料。PSP的屏幕不需要太多的多边形，优秀的贴图补充了这点不足。玩家们在玩这个游戏的时候，感觉它的引擎开发得极其出色。配上开场时的管乐，那种气势恢弘的感觉一下子就出来了。在家用机新作《空降师》于2007年发售之前，拥有PSP的玩家们绝对要好好地体会这个游戏，这部游戏绝对可以与家用机上的《荣誉勋章》的正统作品相媲美。

基本操作 SYSTEM

由于PSP只有一个摇杆而且还在左边，所以本作的操作相比起其他家用机上的作品来说特殊一些。在默认配置（Commando）中，玩家用摇杆控制角色移动，用○×△□来控制准星。这种操作是最接近家用机版本的，但是功能键的灵敏度不好控制。将准星的灵活度调高的话比较灵活一些，但是对瞄准的要求就比较高（光标移动太快）。另外一种比较容易掌握的配置（Elite）反其道而行之，用四个功能键控制移动，摇杆控制准星。以前擅长玩《武装雄狮》的玩家比较习惯。此外还有多种适合不同习惯玩家的手感。总的来说，虽然PSP版的《荣誉勋章》在操作感上不是很容易上手，但是操作习惯之后还是比较好用的。

战役模式 CAMPAIGN

历代《荣誉勋章》中不可缺少的模式，玩家扮演一位盟军军士长，率领部下们从意大利战场开始，随同部队逐步横扫西欧，消灭法西斯军队。每一个任务都分为主线任务和支线任务，分别用黄色和蓝色箭头表示。玩家需要按照这些箭头的方向寻找目标，到达任务地点之后或者取得某种道具，或者消灭某个敌人。有的时候，还要执行一些隐秘任务，玩家需要假扮德军军官潜入敌人基地内部进行破坏活动。好在这些作战方式都已经为人们所熟悉，我们要做到的，只是在作战的时候更加纯熟。

自由对抗模式 SKIRMISH

Skirmish的意思就是“小规模的冲突”。玩家在这里要参加由电脑组织的一场多人对抗的游戏。除玩家之外，其他角色都是CPU，而且是互相敌对的。这种Death Match模式在许多第一人称射击游戏中都可以见到。玩家唯一的任务就是尽可能多地消灭周围的敌人。游戏中被杀死的人在死后10秒即可复活，随机出现在一定的区域内。游戏时间默认为5分钟，敌人的数量默认为8人。这些设置以及使用的武器还有玩家自己的服装都可以在游戏开始前设定。另外在战役模式中取得了一定成绩之后，就可以使用新的服装和造型，如穿睡衣的德国兵。

联机与网络对战 MULTIPLAYER

Skirmish只是网络对战的一个缩影。真正的对战模式包括无线LAN和Wi-Fi两种模式。利用PSP的Wi-Fi无线网络，玩家可以与世界各地的游戏爱好者对战，一个服务器内最多可以容纳32人。无限LAN则最多支持8人在一起游戏（括刚才介绍过的Death Match，还有Infiltration模式，玩家可以组成两支队伍对抗。具体的对抗方式和CS的对战接近，可以设置地图、自军火力、游戏回合数、最高得分等等。设置完毕之后，其他人加入战斗，选择好服装和武器之后，游戏就正式开始了。

↑狙击步枪可以在远处杀敌于无声无息，最好在敌人没发现的地方远远地下手。

一个老兵的战地生存之指南手册 如何在敌人的枪炮下活下来……

战场是残酷的，如何才能在敌人的枪炮之下活下来呢？在没弄清楚这个问题之前贸然走上战场的话，结果必然是首场战役的阵亡通知单上多出一个名字来。二战的欧洲战场西线战役自1944年开始以来，无数未经历过残酷战争、从大洋彼岸被征召过来的年轻人们在战场上证实了这一点。虽然许多玩家久经沙场，但是对于新接触这个系列的朋友来说，在拿起枪冲上去之前，还是应该听老班长唠叨几句比较好——虽然游戏里死了可以重来，但是你应该不会总想成为敌人练枪的靶子吧？

首先要做的就是隐蔽自己。游戏里的敌人AI虽然不是很高，但是荣誉勋章不是魂斗罗，只知道端着家伙往前冲是不行的。自从《欧陆强袭》以来，《荣誉勋章》也效仿《使命召唤》，在移动姿势和攻击判定上做出了一定的修正。本作的姿势只有两种，站立和半蹲。在半蹲的时候可以有效地躲开敌人的袭击，之后就是还击的机会。



在射击的时候，用精确的瞄准来更好地消灭敌人。精确瞄准之后，玩家看到的是真实的准星，这一设计虽然不如以前的瞄准一样方便，但是正是因为这样，你才会感受到这是真实的战争。在把准星瞄到敌人的脑袋上之后，扣动R键吧！战斗结束之后查看记录，可以明确地查看自己的开火数、命中率和命中敌人身体部位的次数。

在使用手榴弹、炸药这些大威力武器的时候，要注意安全问题。炸弹在你身边爆炸就不用说了，如果距离远一点而没被炸死的话，画面会出现眩晕的效果，声音也暂时失真（戴耳机的话就会感受到模拟的耳鸣效果了）。这时候最好是找个地方隐蔽起来，恢复之后再出去打，否则在你心神混乱之际，敌人给你补上两枪的话，任务就又得重新开始了。



在掌握了上面这些基本要诀之后，就可以出发了。不过有一点还是需要注意的，在战场上要和战友们紧密合作，这些人可以很好地帮助你完成任务。在遇到敌人的时候，他们可以帮助你消灭他们。当你干掉一名敌人时，还可以听到“Nice shot”这样的称赞。总的来说，在游戏的时候，同伴的存在是一种需要。正是因为这些可爱又可敬的战友们，你才能在野战的时候体会到真实战场的感觉。

PS2、XBOX等家用机版本明年推出，请热爱这个系列的玩家们继续期待！



ボクらの太陽DS

Django & Sabata



脱离了太阳光感应装置，使很多老玩家觉得不适应，对本作持怀疑态度，但本作上市后打消了玩家的顾虑。在游戏中，原先的感应系统被替换成人工模拟系统，白天、黑夜、晴天、雷雨、彩虹、流星等各种各样的天气状况都将在NDS的上屏幕中实时模拟出来。而且还设计了不少只有在特定天气下才能解开的谜题。 □文/雪飞

NDS 动作角色扮演	本刊译名：我们的太阳 强戈和萨巴塔			CERO A
	KONAMI	5229日元	2006年11月16日	
	卡带	日版	1人	1Gb

游戏另一大特点是采用了双主角系统，战斗中玩家可以派遣二人交替出场。强戈可以吸收太阳光能量，擅长使用枪械进行远程攻击，萨巴塔则可吸收月光能量，擅长使用剑、镰、枪等，可以发挥近战攻击的威力。

第1章 暗黑剑士

◆狩猎之馆 前庭

开始以后ネロ会教一些最基本的操作，战斗难度很低，一路砍杀即可过关，遇到那些会自爆的敌人，最好砍死后快速



后退，以免被其炸伤，HP不足时可用光虫补充。BOSS在左上方房间，虽然长得比较凶悍，但其实相当脆弱，吸血攻击比较讨厌，但可以利用前冲技能快速移动，然后绕圈将其轻松消灭。

◆狩猎之馆 馆内

进入房间内部后，尽量先不要使用冲刺技能，因为没有月光补充能量。在路上的石像也会发动攻击，在前进时候一定要注意敌人的攻击距离，可以绕到石像的后面攻击为上，其他的杂兵则没什么难度，只要注意逐个击破即可。BOSS会冲刺攻击还可以发射追踪导弹，注意不要碰到他周围的火焰，否则将会损失体力。萨巴塔的黑暗变身不但攻击速度快，攻击力强，而且还可以吸取敌人体力为自身回复，因此建议在进入此处前先积攒够变身的能量，然后将BOSS堵在墙角使用变身攻击，可以迅速解决战斗。

◆太空战斗

操作非常简单，用触笔拖住舰艇移动、回避敌人攻击，点击敌人即可发动攻击。会进行两场BOSS战斗，第一场没有任何难度，只要注意回避即可；第二场BOSS战则要小心敌人的飞弹攻击，点击敌人几下之后，便要迅速移动躲避它的攻击。

第2章 见习枪手

◆旧市街 下水道

终于可以使用强戈和萨巴塔两人了，使用SELECT键可以随时更换两人，不过强戈并不强悍，还是多用萨巴塔战斗为上。进入地下后遇到的敌人多为冰属性，利用属性相克使用火属性攻击效果最佳。之





后按提示火属性攻击台子可以打开大门，在房间中取得钥匙以后可以继续前进进入BOSS战斗。

BOSS战斗分两个阶段，第一阶段先使用萨巴塔对付姐姐，然后换上强戈对付妹妹。第二阶段姐妹合体后，我方也连续使用太阳变身和黑暗变身，可以轻松赢得胜利。

◆太空战斗

毫无难度的战斗，BOSS畏惧火属性攻击。

第3章 剑与枪

◆旧市街 街道

一开始强戈不能发动攻击，只能躲避敌人逃跑，被敌人扑中会损失三十左右体力，尽量不要被敌人发现为好，如果不慎被其发现，则要利用地形逃命。找到三名社员后，即从二楼窗口进入下一场景，剧情后可以使用太阳枪，但强戈的能力却差了些，因此强戈还是要继续逃跑前进为好。遇到吸血鬼姐妹剧情后，强戈的任务是解救其他社员。解救出三名社员后才可以进入下一场景，路上多攻击敌人积攒变身槽。BOSS战时候利用太阳形态连续攻击可以轻松取得胜利。之后与萨巴塔会合。



第4章 战斗的理由

◆魔动车站

这里的敌人很强，被攻击一下会损失惨重，一定要多加小心。剧情后强戈可以得到连射太阳枪，大大提高了强戈的战斗力。BOSS战难度不大，只要在一分钟内解决三条鳄鱼即可。



◆魔动列车

一开始可以HP全回复，而回复能量则只能自掏腰包。每节车厢都要进行强制战斗，不过难度都不大，只要多注



意黏鳅剑客。最后的BOSS也没什么特别，变身以后仍然可以轻松获胜。

◆太空战

连续三场，仍然无难度，多让机体运动回避敌人攻击即可。

多种模式乐无穷

NDS卡机的联动机能是NDS主机的亮点之一，本作自然要加以利用，不但为玩家准备了多种对战模式，还具备跨作品连动功能。

1、对战模式

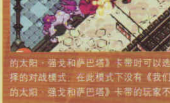
本作最多可支持四人同时对战，按照对方是否拥有《我们的太阳·强戈和萨巴塔》卡带分为无线对战和下载对战两种。玩家可以从强戈和萨巴塔中任选一人，在规定的时间内相对方发起攻击，赚取分数，如果不慎被打倒可以无条件立即复活，时间停止后得高分者胜。

无线对战

参加对战玩家都持有《我们的太阳·强戈和萨巴塔》卡带可选择的对战模式，玩家可以使用自己在单机游戏中获得的装备参战，还可以从三种关卡中选择对战的舞台。

下载对战

参加对战成员中最少一人持有《我们



的太阳·强戈和萨巴塔》卡带时可以选择的对战模式，在此模式下没有《我们的太阳·强戈和萨巴塔》卡带的玩家不能自由选择装备和关卡，但依然可以体验到对战的乐趣。

2、Wi-Fi模式



NDS游戏中常见的新颖模式，联机进入Wi-Fi无线因特网的方式，一旦连上网络，到2007年的春天为止，玩家每天都可以从电子邮件中获得特别的道具，方法如下：玩家确定NDS主机已连接Wi-Fi网络，进入游戏中的(シェリダンの館)，依照以下顺序，选择(ネットワーク)→(通信)→(Wi-Fi 接続)→(データを更新する)，之后每天就可以得到1封电子邮件，邮件附加档案中将会包括各种不同的道具，带给玩家不同的惊喜。

3、连动模式

本作不单具备多样化的联机功能，并且具备跨作品连动功能，本作可以和CAPCOM公司的作品《流星洛克人》连动，玩家在通常情况下只能取得光、暗、水、火、地、风六种属性的星灵兽，但与《流星洛克人》连动之后，则可得到第七个星灵兽。







今年是索尼克诞生十五周年，世嘉推出了不少相关作品加以纪念，这款PSP版的《索尼克 竞争者》就是其中一款。 □文/北斗

PSP	本刊译名：索尼克 竞争者			
	SEGA	39.99美元	2006.11.16	
动作竞速	UMD光碟	美版	1-2人	151KB

宇宙最速英雄们的超级大乱斗

刺猬索尼克再出击 大战蛋头博士

Egg Turtle Forest Falls Zone

游戏中的第一场BOSS战，场景是在一个大圆环上，敌人是驾驶着乌龟状机器人的蛋头博士。蛋头博士驾驶的乌龟机器人就在圆环的里面，玩家只能在圆环上跑动。BOSS的攻击方式主要有两种：一种是突然将脑袋和尾巴伸出来，另一种是将脑袋和尾巴伸出来后开始旋转，这两种攻击都比较好躲。由于整场BOSS战中其都会一直不停的旋转，所以我们也必须在圆环上持续跑动，乌龟的头部是其弱点，等其伸出头后跳起来并踩中其头部就算一次成功的攻击。想要击败BOSS的话需要踩中其头部5次，不过注意我们的对手也在攻击BOSS，我们必须抢在它之前完成。


↑头部就是这个乌龟机器人的弱点所在。

Egg Falcon Colosseum Highway

这次蛋头博士改为驾驶猎鹰状的机器人了，与上一场战斗相比，这次的难度有所提高。整个场景仍然是一个环形的地带，要想攻击BOSS的话就必须通过浮在空中的平台跳到最高处才行。BOSS主要是通过往下扔炸弹来进行攻击，炸弹的种类有三种：一种是冰弹，被冰弹击中的平台会被冻住一小段时间，如果这时候玩家跳到这个平台的话就会被冻住一会；另一种是燃烧弹，被燃烧弹击中的平台将会维持燃烧状态一段时间，此时如果跳上去的话会被烧伤；最终一种炸弹可以把平台变小，从而使得我们的跳跃更加困难。想要跳到平台的最顶端一是利用这些平台往上跳，另外一条捷径则是可以利用那些弹簧，不过由于弹簧的上面通常都有障碍物，所以并不是很好掌握。来到上面后，需要等BOSS降低高度飞行时用跳跃攻击即可命中，建议站在BOSS前方，这样比较容易踩中。注意要和对手保持一定距离，否则会被攻击，先踩中BOSS6次者获胜。

↑这个地方就是攻击BOSS的平台。

Egg Lynx Crystal Mountain Zone

第三场战斗，蛋头博士的座机改为山猫状的机器人。这次的舞台有点特殊，BOSS是在一个山洞前的冰块平台上，而可供我们活动的平台则只有半个圆环，所以必须经常来回跑动。这个BOSS有两种攻击方式：一种是不断发射导弹，可以通过跑动和跳跃来躲避；之后其会从山洞前的平台上扑出来，用爪子将半圆形平台的一段砸坏掉，并会在两旁激起水波进行移动攻击。躲开其扑击之后在其双手拍击时跳起躲开攻击，并同时跳起后落在其爪子上，再次跳起对其驾驶室进行攻击即可。每击中其驾驶舱一次之后，BOSS持续发射的导弹数量也会越来越多，难免保证一定不会击中，所以平时多"吃"一点圆环，同时可以多攻击对手，先击中BOSS6次者获胜。

Brain Capsule Death Yard Zone

这次蛋头博士驾驶的东东比较奇怪，从外表上看，就像是一个有着猩猩脑袋外形的宇宙飞船。这个BOSS有两种攻击方式：首先它会发射不少导弹下来，如果被命中的话就有可能被冻住，躲避的办法就不用多说了，只要持续跑动就没有什么问题。在发射完导弹之后一会，猩猩头顶处的盖子开启，蛋头博士会驾驶小型飞机出来攻击玩家，躲避小飞机的攻击并看准机会跳起来踩它即可。这场BOSS战我们的敌人除了这个猩猩脑袋的太空船之外，对手也是比较值得注意的，因为这次的对手是Metal Sonic，虽然这次不用太担心其会抢在我们之前干掉BOSS，最好是围绕圆环一直跑动，与其相遇时抢先发动攻击。先击中BOSS5次者获胜。



Final Boss Meteor Base Zone

剧情模式里的最后一场BOSS战，这次由于是限时战斗，所以玩家必须在时间结束之前将BOSS干掉，动作一定要快。最终BOSS分成四大节，前三节每节都有一个大炮和两个阻碍我们前进的机关；玩家一开始是在最左侧的那一节，目标是来到最右侧攻击驾驶舱，击破前三节的方法是先躲开两个机关，并跳起来踩中每节的大炮两次即可。第一节：第一个机关是电磁场，如果不小心碰到的话就会受伤，等其离开后马上通过；第二个机关会对着玩家吹风，保持持续跳跃，等风停下来的时候马上从其上跳过去，踩两次大炮后通过第一节。第二节：第一个机关会往外喷射冷气，碰上的话就会给冻成冰块，等其离开后快速通过；第二个机关会往外喷射火焰，直接从上方跳过后踩掉大炮，第二节通过；第三节：第一个机关会吹风和发生电磁场，第二个机关是喷射冷气和喷射火焰，按照上面的方法快速通过后踩掉大炮，第三节通过。第四节，这一节有三个机关：第一个机关是喷射冷气和喷射火焰，第二个机关是电磁场，第三个机关还是喷射冷气和喷射火焰，对付方法照旧。最后来到驾驶舱前，跳起踩中两次后终于将最终BOSS击败！这场战斗的要诀就是快！至于对手Metal Sonic其实并不用怎么在意。



↑最终BOSS战需要一连串的突破战。

纯竞速形态的索尼克回归

影响等级评价的要素

游戏中每打完一关就会根据玩家的表现给予相应的评价等级，影响评价结果的四项数值分别是RINGS、TIME、BOOSTS和ATTACKS。其中，RINGS是玩家收集圆环数量的多少，数量越多评价越高；TIME是到达终点或是打败BOSS所花时间的多少，时间越少评价越高；BOSSTS和ATTACK分别是玩家加速和攻击对手的成功次数，这两项数值也是越高越好。

卡片收集系统

本作中有一个卡片收集系统，在游戏中获得胜利的话会随机获得卡片，收集到的卡片种类不同，作用也各不相同，例如取得角色的服装或是更改界面皮肤等等。想要开启一件隐藏服装，就得收集到三张与这件服装相关的卡片才行，一般来讲这三张卡片分别代表相应服装的外套、手套和鞋子。开启隐藏服装后想要在游戏中给角色换上的话，是在角色选择画面将光标移到要换服装的角色上，按三角键进行更换。

游戏小技巧综合

与《马里奥赛车》一样，本作在起跑时也是可以提前进行加速的，方法就是在3秒准备倒计时的时候，按住方向键的下键，再按住X键，玩家选择的角色就会原地开始旋转加速，这样当比赛开始后我们就可以以较高的初速度起跑，将对手抛在身后。



游戏的过程中会捡到各种各样的道具，使用道具的方法是按三角键，入手的道具会显示在屏幕的左下方，道具种类大致可以分两大类，即辅助类和攻击类，不同的道具效果也各不相同，利用攻击效果的道具攻击对手是提高ATTACKS的捷径之一。

除了使用频率最高的跳起来踩之外，角色的一些特殊操作也会带有攻击属性：移动中按下键为滚动，有攻击属性；跳跃中按X键为空中疾进，也有攻击属性，是主要的攻击技巧；角色在原地蹲下时，可以连续按X键作滚动冲刺，同样有攻击属性。

被投石车抛射出去之后，在空中飞行的这段时间之内是可以调整角色飞行状态的。



前些日子正值圣诞商战之前的平静期，因此各个主机上都缺少比较好的作品，然而这款《卡片召唤师 传奇》在是一款相当优秀的作品，鉴于这一系列在国内的名号并不是太响亮，在这里就再次介绍一下这一系列游戏的特色与基础系统，希望读者么能够喜欢。 □文/龙马



X360	本刊译名:卡片召唤师 传奇				
	NBGI	5999日元	2006年11月22日		CERO B
卡牌	DVD-ROM	版本	1~4人	72KB	

集合神话传说中幻想生物的卡牌游戏！

卡片游戏最后的重镇

作为一个口碑不错，但是销量一直都不太让人满意的系列作品，《卡片召唤师》（以下简称CC）可以走到今天这一步着实不容易。而作为极少数的家用机卡牌游戏，CC系列走到今天这一步大概也可以算是一种必然。从SS一路走来，根据大部分玩家的反应来看，无庸置疑，无论和任何一个卡牌游戏比起来，这一系列都是相当难以上手的，基础规则、各种数据的算法、各种卡牌的效果、使用卡牌的技巧、组卡组的技巧，面对这一大套，对于大部分玩家来说恐怕首先想到的还是敬而远之，然而对于一部分支持者来说则是甘心在数据分析和思考中把大块大块的时间投入到里面。如果用流行的一点的说法来形容的话，那就是这个游戏足够"硬派"，过于为少数人服务，但是如果经过比较艰难的初期后就会发现这个游戏在游戏内容的深度和广度上都足以让人着迷。

不过这一系列又和竞技向的格斗游戏不同，两者虽然同样是上手比较困难，熟练后才能体会到其中的乐趣，但是从竞技性上来说，这一系列作品也并非是两人拼个你死我活的类型，特别是在三人或者四人对战时更多要看的是运气，作为结果的胜负通常会被看得比较淡。可以说是一款娱乐性远大于竞技性的游戏。其实说起来，这一系列更像是附加了特别占地系统的"大富翁"，虽然战斗也是一个很重要的层面，但是游戏的核心依然占地收钱，魔法卡也可以理解为"大富翁"里的"红卡""遥控色子"等道具和卡片，而战斗层面总归只是游戏的一个方面，所以整体看来这一系列又没有那么浓重的专业对战气氛。也许正因为这么一个不上不下的位置导致这一系列的现状比较尴尬。

在游戏内容上来说，CC系列又和"游戏王"以及"万智牌"这样的实卡游戏不同，后两者可以不断地推出新卡来刺激玩家的游戏兴趣，而卡牌本身的效果则没有必要在一开始就遵循完全的平衡，可以在投入市场后看玩家的反应再做出应对，在规则说明上发售方也是握有主动权的，必要的时候甚至可以直接把一些破坏平衡性的卡扔进禁卡堆。而作为一款游戏，CC不可能实现即时的规则调整和卡片补充，一旦推出，卡牌和整体的平衡性就已经定形，无法再去进行任何大的调整，卡片之间的相互影响又会随着卡牌数量增多而越加复杂，而用电脑程序实现一些效果所需要投入的人力物力又远超一般的游戏，因此每增加一张卡都是对制作者的考验，在这种平衡性的好坏和卡片丰富种类几乎可以左右一款作品命运的游戏类型中这可以说是一个致命伤，因此要出新作必须是在经过长时间的酝酿之后才成立的事情。所以也就有了这次的4年磨一剑。

但是如果真正认真玩过这一系列作品的人都会承认大宫软件所做出的努力，每一次续作的推出都是一次进化，都会给玩家带来新的乐趣和惊喜，之后的调整也都显示出了制作方的诚意。而这次也没有让人失望，新的系统和便利的网络对战势必会让战斗更加多样化，对于拥有Xbox360又喜欢卡牌游戏的玩家，本作是近期一个不二的选择。

大变化小变革的游戏内容

作为系列的最新作，本作在各方面都有着相当程度的改变。首先是画面的3D化，这虽然是一种进化，但是就个人看法来说，在画面表现上本系列实在没必要去追求华丽的效果，反倒是生物3D化后在进行配置时进行的读盘时间也跟着成倍增长，一下就打乱了游戏的整体节奏，让人感觉很不适应，特别是在战斗时背景的3D化导致等待时间明显变长，过于明显的停顿感给人一种机器的光头脏了从而导致读盘能力下降的错觉。从总体上来说，虽然很多细节上显得精致了很多，但是依然是和次世代主机的画面有着不小的差距。

音乐上继承这一系列一贯的优良传统，风格鲜明，耐人回味，很多旧的曲子会让老玩家感觉很是怀念，新加入的曲目也都是各具特色，不得不提的是开场菜单上的那一段乐曲，悠扬而静谧，让人不自觉地就期待起了OST的发售。（笑）

敌人的AI设计可以说是依然比较让人失望，前作有的一些固定行动模式依然没有什么太大的改善，在对战时使用一些卡牌的优先条件依然很机械，特别是参与的人数在三人以上时常有一些很无意义的情况出现，一些战术也就成了对付电脑百试不爽的绝杀，虽然依然可以像前作那样自己设计AI角色，但是根据经验来看通常效果甚至还不如一些默认角色，这些AI角色的最大作用恐怕还是帮助玩家赚卡用吧。作为一款小公司的作品，的确是很难有更高的要求，而且由于网络要素的加入，和他人对战的机会大大增加，AI的表现在某种程度上可以暂时忽略不计，而且作为让新手熟悉游戏内容的故事模式来说，这样的AI难度也可以说是比较合适。

从整体故事线来讲，虽然前几次并不能说很简略，但是由于这一次加入了语音对话所以让人产生了更深的代入感，特别是选择了更符合游戏环境的英语配音，这对于很多强调"原汁原味"的玩家来说可以说是一个很重要的要素。虽然整体世界观称不上深邃，但是也已经是一个比较完整的体系，传统的奇幻背景下"救世主"的故事虽然可以说是全无新意，但也算是贴合了整体游戏风格。

在最重要也是玩家最关心的卡牌性能上可以说是有了相对很大的调整，几个比较大的改变都让卡组的泛用性更加突出了，在以前只针对单一属性生物的强打以及无效的武器装备的基础上又增添了针对两个属性的类型，同时还出现了具有双重属性的生物，比起单一属性卡组，双重属性卡组的战斗力也增添了不少，这样在组卡上卡牌的选择就给了玩家更大的选择余地，而一些过于霸道的装备——比如破坏对方道具的护符，都被削弱了不少，新的生物和新的生物能力更加多样化，同时在魔法卡的使用上加入了"复唱"这一能力，由此可以派生出更多的战术和打法，也更加重了手卡控制的重要性。这对手卡存在感比较弱的CC系列来说也是一个很大的突破，也让本作在成熟竞技类游戏所需要的平衡上迈出了一大步。


可以编辑自己的服饰。

最后要说的也是这一系列共同存在的一个问题，那就是读盘时间，不光是像前面所说的那样在配置生物和进行战斗时会有停顿的现象，发动一些魔法卡时一样会有延迟，加上每场战斗之前的读盘时间也还是比较长，对于玩家的耐心真的是一个考验，这确实是一个相当不体贴的地方。

不可或缺的联网系统

相信之所以选择在Xbox360上推出这款游戏，制作方一定是看中了这款主机最为优秀的网络环境。而对于CC系列来说，网络对战是推广和发展这一游戏的最佳手段，也是这一系列生存下去的条件。虽然现在情况还不是非常明了，但是从现阶段的销量和网络上的对战频率来看，虽然并没有出现很热闹的情况，但是整体来说也不是很冷清，无论国内外的玩家都开始利用这一便利的平台开始进行交流。能和各地以及国外的玩家进行切磋一直也都是这一系列玩家的梦想，不过在国内连接外网的速度这一问题上……我们要有一颗平常心。

同时根据以往的惯例看来，网络上提供下载的新地图和新卡牌也会出现，而在网络扩展性能比较强的Xbox360上相信在这一点上也会有一些新的要素。

异常简单明了的基础规则 稍显复杂的内在游戏系统

游戏的进行方法和早期的“强手”棋是非常相似的。一般是在呈环形的地图上两到四名玩家轮流扔色子决定走的步数，到达相应的格子就可以选择是否“买下”这块土地，只不过在本游戏里所谓的“购买”是用自己手中的生物进行占领，占领土地后就得到了这块土地的控制权，而在到达已经被别人占领的土地时可以选择直接交纳“过路费”或者同样使用生物来战斗，而在完成地图一周后可以得到魔力也就是钱的补充。同时在游戏过程中玩家可以花费魔力使用卡牌来达成各种效果，而最后判定胜利的方法并不是简单地让其他所有的玩家“破产”（突然死亡模式除外），而是当自己的总魔力达到一定程度后回到城堡则为胜利者。



卡片召唤师之间的华丽战斗

↓战斗后可以得到新的卡牌。

↑玩家之间的战斗就是在这样的场地上展开的。

休闲类的对战游戏

魔力

基本相当于“钱”的概念，这里的魔力有现有魔力和总魔力之分，现有魔力是可供玩家自由支配的部分，而总魔力是包括拥有土地的价值以及护符的价值。最后判定胜负是以总魔力为标准，而魔力投入在土地而护符上会有比较大的利润，但是使用手牌和交纳“过路费”需要的是手中所拥有的魔力，而当手头的魔力不足以支付过路费的时候就将强制变卖护符和土地，直到足够支付，如何处理好这两部分的魔力关系也是一个很重要的问题。



↑取得魔力的最主要手段是回城。

土 地

普通带颜色的方格即是土地，其中包括，水、火、地、风、无和复合六种属性，不同属性的土地会根据配置下去的生物不同给予不同的HP加成，无属性不会给任何生物地形加成，而复合属性的土地将为除了无属性以外所有生物提供地形加成。



◆**等级**：土地的等级，等级越高土地的价值也就越高，可以收取到的“过路费”也就更多，同时土地的等级每上升一级给相应生物的地形加成就会增加10点。

◆**连锁**：正像“强手”棋里集齐某一地段的所有土地后收取的“过路费”会有所增加，本游戏也存在“连锁”这一概念，一个玩家拥有同一区域里的某一属性的地越多，对应土地本身的价值和所收取的“过路费”也会越多（最多到达5连锁，再多也不会再增加），依靠连锁增加自己的“总资产”从而达到额定魔力从而取得胜利也是这一游戏最正统的取胜方式。游戏的攻防很多时候也正是围绕“连锁”展开的。最后要说的是无属性的土地和符合属性的土地是不会计算连锁的，所以应当尽快改变它们的属性。

设 施

◆**城堡**：起点，完成一周后回到这里可以取得周回报酬，同时该玩家的所有生物的HP都将回复20%。这一游戏的胜利条件也正是满足魔力条件后再回到这里。

◆**塔楼**：通过这里可以取得一定数量的魔力，并且通过地图上的所有塔楼后再回到城堡才算是完成一周。

◆**祠堂**：相当于“机会”，当有玩家走到这里时会随机触发一些事件，包括很多内容，有正面也有负面，不过大多数情况下都不会对场上情况产生什么太直接的影响。

◆**占卜物**：当玩家走到这里时可以随机从自己的卡组里抽一张卡，玩家可以选择卡片的类型（生物道具还是魔法）。当然也可以选择不抽卡。

◆**圣堂**：每当玩家路过这一格时都可以进行护符的交易。

◆**桥**：当玩家走到这一格时会被传送到地图上对应的另一区域。

◆**传送点**：当玩家停在这格时会被传送到地图上对应的另一区域。

护 符

类似于“股票”的系统，护符分别对应不同区域的不同属性的土地，而土地的价格将影响到护符的价格。护符的买卖是在“圣堂”中进行的。

领地指令

当玩家完成一次移动后，可以对沿途路过的自己的领地下达命令。如果是正好停在城堡或者塔楼上则可以对所有的领地下达命令。具体选项如下：



↑通过指令给土地上的生物下命令。

1.**升级土地**：升级该土地，升级后的土地不仅本身的价值和“过路费”将提高，同时可以为生物提供更有效的保护。

2.**改换属性**：改变该土地的属性，改变无属性和复合属性的土地属性只需要正常情况下的1/3。

3.**交换生物**：用自己手卡里可以配制的生物和该土地上的生物进行交换。

4.**移动生物**：非防御型的生物可以通过这一指令向临接的土地移动，有些有特殊能力的生物可以进行更多样的移动。

5.**领地能力**：使用该土地上生物的领地能力（前提是该生物有领地能力）。

最大的特色和胜败的关键

卡牌&卡组

这一游戏最主要的特色。在游戏过程除了扔色子决定行动步数之外，其他的操作大多是靠卡片来实现的，每个玩家在每场战斗开始时从自己的卡组抽四张卡，此后每次行动可以从卡组抽卡一张，如何使用好自己手中的卡是致胜的关键。在每场游戏开始之前，玩家都需要用手中拥有的卡片组出一套自己的卡组，一个卡组是固定为五十张卡的，不能多也不能少，卡片总共分生物、道具、魔法三大类。各自都将发挥不同的作用，如何分配好这三种卡的比例，决定该放入什么样的卡来实现自己的战术打法在很大程度上决定着一场战斗的胜败。

生 物

作为占领和抢夺土地的手段，生物卡在游戏里起了很重要的作用。不同的生物拥有各自不同的能力。能力低又没有什么特殊能力的生物通常可以在初期快速占领土地，但是抵抗侵略和进行侵略的能力都比较低，到后期很可能就会被高级生物直接消灭掉。而高能力特别是有一些强大的特殊能力的生物需要的魔力都比较高，召唤条件也会比较苛刻，但是要么是战斗能力非常强大，要么就是所拥有的能力可以达成一些特殊的战术，一般在初期很难召唤出来。如何针对自己的战术合理使用这两类生物也是一大课题。

1.HP/最大HP	该生物的HP，受到攻击会减少，为零则表示死亡。
2.ST	该生物的攻击力，战斗中可对对方造成的伤害，会受支援和各种效果的影响。
3.稀有度	该卡片的珍贵程度，N：普通 S：少有 R：罕贵 E：特别，这不光是决定取得这一卡片的难度，同时在一些效果的影响下还会对这张卡所需要消耗的魔力有影响。
4.属性	该生物的属性，主要影响到地形的防御加成，共有水、火、地、风、无五种，这次还加入了具有双重属性的生物，
5.召唤条件	召唤这一生物所需要的条件，一些有特殊效果的生物除了需要支付相应的魔力还需要玩家拥有相应数量的某属性的土地或者祭品（丢弃一张手卡）才可以进行召唤。
6.召唤限制	该生物无法配制的地形。
7.物品限制	该生物限制使用的道具类型。
8.特殊能力	该生物拥有的特殊能力。其中“领地”能力是该生物配置下去之后才能发挥的效果。而“防御型”则是无法侵略他人的土地，而且一旦配置下去就无法使用指令直接移动。

道 具

只在战斗中才会发挥作用的卡，可装备在生物身上提供不同的辅助作用，一共分为四大大类，武器、铠甲、饰品和卷物。

◆**武器**：大多是直接增加ST和HP，最直接的辅助进攻手段。

◆**铠甲**：除了增加HP之外还有一些有无效化某些攻击的特殊效果。

◆**饰品**：拥有的大多是一些特殊效果，其中有些不对战斗起直接的支援作用。但是通常都会起到相当大的作用。

◆**卷物**：比较特殊的一类道具，使用卷物后生物的攻击会被卷物的效果所替代，也就是说使用卷物所造成的伤害和使用生物的ST完全无关，并且所有攻击系的卷物都是无视地形加成的。

魔 法

每个玩家在每一回合有一次使用魔法卡的机会，如果使用的是标有“复唱”的魔法可则可以再发动一次魔法。魔法卡所包括的内容极其丰富，可以说如何活用这些魔法卡是这款游戏最为重要的一环。

战斗

无论是使用什么方法（通常是使用领地指令里的“移动”或者玩家在经过土地时主动召唤出生物进行侵略），当同一块领地上同时存在两个玩家的生物时就会进入战斗，双方各会进行一次进攻（在没有技能效果影响的前提下），用攻击方ST减去受攻击方的HP，如果结果大于等于零则是受攻击方被破坏。战斗中如果没有任何技能影响的情况下是侵略方先进攻。

战斗的结果有以下几种：

1.防守方的生物被消灭，侵略方的生物存活，侵略方取得该土地的控制权。

2.防守方的生物存活，无论侵略方生物状况如何，土地的控制权不变。

3.两侧生物都死亡的的话则是平手，土地变成无人占有的空地，但是等级不变。



↑对战双方的生物强弱决定胜败。

天下制霸之路

無雙

滚滚长江东逝水
浪花淘尽英雄
是非成败转头空
青山依旧在
几度夕阳红
白发渔樵江渚上
惯看秋月春风
一壶浊酒喜相逢
古今多少事
都付笑谈中

数尽七载英雄志，繁华一朝化惊鸿。纵览天下风云汇，青梅煮酒论从头。无双赋予历史以灵魂，使之成为动作游戏史上不朽的革命，从一款单纯的清场型ACT游戏进化成为一款将收集、育成、动作、历史文化，乃至具有同人倾向的大成之作。七年来，KOEI缔造了无双神话，从PS2主机上一款二线作品，一跃成为王牌软件系列。每朝每夕，多年来历尽沧桑，随岁月变迁，见证了无双系列的成功并不是昙花一现。KOEI是最早一批获得SONY许可为开发PS2游戏的公司，还在PS时代末期，KOEI就投入了大量的资金进行PS2的技术研究略有成果，他们研制出了一种名为"群制御引擎"。它的效果就是在同一画面中，令远处的角色和景物多边形数量大幅减少，而近处的角色和景物多边形数量显著增加，这样就大大加强了游戏中同屏显示的人物数量。以这个引擎为核心就创造出了千军万马、天翻地覆、气贯长虹的宏大战争场面，也就诞生了一骑当千，在万军丛中取上将首级犹如探囊取物般的无双游戏系列。2001年出品的真・三国无双2及其后来发售的猛将传，一直被核心玩家誉为系列的扛鼎之作，原因其在打击感、节奏感、操控感、AI设定、攻击判定、难度设置等各个ACT游戏要素方面都制作的非常严谨，为广大的ACT类爱好者所青睐。自真・三国无双3以后，系列为迎合市场的主流形势，从各方面大幅降低了游戏难度，并将游戏的主导思想慢慢转型为收集、育成类动作游戏，以超级丰富的收集要素和极耗时间的人物养成来吸引玩家。在2004年经历战国无双系列的辉煌后，2005年发售的真・三国无双4销量明显下滑，说明无双系列以收集为主要卖点的策略遇到了瓶颈，KOEI也同样意识到了这一点，于是从真・三国无双4猛将传开始决定再次转型，向个性化、人性化转变，提高自主性、原创性，减少收集要素、增加新意，使之成为一个要素更全面、更多元化的游戏系列。销量下降的另一个主要原因还在于推出过多的资料篇，加强版性质的猛将传和派生混合版性质



的帝国，虽然依然受到FANS们的拥护，但旧瓶装新酒的猫腻，让很多玩家都失去了兴趣，无双系列的巅峰时代已经过去，但一个时代的结束，也意味着一个新时代的到来，走下神坛的无双系列，是否会在PS3时代即将到来之时重整河山待后生，再创辉煌，让我们一同拭目以待……

真・三国无双
Shin Sangoku Musou/Dynasty Warriors 2

2000年8月3日，KOEI发售了一款名不见经传的ACT游戏，由ω-FORCE小组制作，诹访原宽幸为人设，以三国历史为题材，制作了一款同屏人物大大不同于以往的动作游戏，这款游戏是以曾经PS上的一款格斗游戏为奠基石，在其基础上从一个FTG游戏转化成一个ACT游戏，它的名称就是“无双——MUSOU”，将动作以及史实元素相结合，融合成史上最令人兴奋的游戏体验之一。而且系列取材于三国志和三国演义，这本身就吸引了大量的三国志爱好者。本系列的游戏操作极易掌控，同时由于武将和普通士兵的差异过大，导致游戏者可以在游戏中快速地消灭大量敌人。击破数往往以百千计，这同时也是一个得分依据。作为PS2上第一款同屏人数最多的游戏，最初的作品只有无双演武模式和自由模式，以三国历史为原型，分为魏、蜀、吴和他四大势力，其中只有魏、蜀、吴三个势力的武将拥有自己的无双模式，加隐藏角色一共有28名可选用武将。初期只有少数角色可选，通过不断用不同的角色完成无双演武模式，就会出现新的可选用武将，但只有最强角色吕布是需要在虎牢关の战い中完成千人斩才可使用，这也是日后无双系列令角色登场的一惯方法，另外人气型的女性武将角色参战也是游戏中的一大亮点。无双演武模式被定为系列中一直沿用至今的第一主打模式，以每名武将的戎马生涯为蓝本，用热血豪情勾画着淋漓尽致的爽快感，用短短的几个关卡揭示出该武将一生中最波澜壮阔的一页。分为魏传、蜀传和吴传，每个传记都只有五个关卡，同势力所有角色的关卡共通，完成后能看到每名角色的人物列传。自由模式则能实现玩家们的夙愿，自由控制自己喜爱的角色加入任意势力，一展历史上永远达成不了的抱负。另，他势力里的5名武将只能在自由模式中使用。本作里也确定了武将成长的基本的模式，每名武将有3项最基本的能力数值——体力和无双、攻击力和防御力，被统称为3围，每名武将的初始3围值略有差别，以体现每个角色的自身特点。通过武勋的增长来提升军衔，可以使得3围的上限成长。但使3围的成长的主要途径是在战场上获得相应的成长道具。提升体力和无双上限需要在战场上获得无双蒸笼包，攻击力和防御力的上限需要获得剑和盾，都是在战场上击败敌将和据点兵长后出现。本作还树立了攻击模式，普通技、蓄力技、组合技、无双技、乘骑技、弓箭技一直沿用至今，成为系列中经典的攻击模式组合。锷迫、大小地图切换、防御移动等各具特色，被后来很多别的厂商的作品效仿，这些设计都为后来的辉煌打下了坚实的基础。且战前无任何道具可装备，每人的武器只有一把，也不能更换和升级，是一款纯ACT向的作品，几乎没有任何收集要素。因为敌将在濒死时倒地起身后就会无限回复体力，所以本作的难度很高，在困难难度下，就连普通的总大将亲卫队都有点如狼似虎的意味，必须得小心应付，而且本作和以后的作品不一样的是没有中断的设定。初作里就设定了护卫的概念，但不能自由选择兵种、武器和调整护卫方针，护卫的武器等级和造型都是固定的，通过战斗来可以获得经验值来成长，阶级和称号会变化，能力和人数也会增加，最高阶级是亲卫队，最高称号是修罗，全队满员编制为8名。随阶级的提升还会改变造型，随称号的改变会自动进化战斗技巧。无双系列在记录卡里的LOGO一向非常有特色，初作里记录卡里的LOGO就能够变化，将无双模式中哪个势力的武将通关最多，记录卡的LOGO就会随之变化。比如暂时是蜀国或吴国的武将通关最多，LOGO就会由魏旗变成蜀旗或吴旗，将所有无双模式可使用人物的无双模式通关后，记录卡里的图标会变为真・三国无双旗。本作基本构造了真・三国无双系列的整体轮廓，成为今后发展的模板，为树立品牌，打开西方市场，还将其改名为“Dynasty Warriors 2”在欧美发售。

真・三国无双2
Shin Sangoku Musou 2/Dynasty Warriors 3

2001年9月20日，真正能被称为“无双”的游戏发售了，这就是令核心玩家有口皆碑的真・三国无双2，初出茅庐就一鸣惊人，以百万销量的成绩瞬间在整个亚洲掀起了一无双狂热潮，也正是本作的诞生，标志着系列正式迈入了一线大作的行列。并获得FAMI通34分高分，荣登黄金殿堂。对于全方位战争临场感的营造，本作在这方面的创造，在当时来说可谓空前。在游戏中玩家扮演参战两军中一方的某一位将领并投身于战场之上。整个过程玩家虽然作为战争的参与者，但并非游戏的绝对主角。在千军万马中自由冲杀，这正是此游戏的最大乐趣。本作在当时来说是一个完成度非常高的艺术品，几乎吸收了前作的所有优点加以改进和完善。首先是新增加了20多名可选武将，总人数达到了前所未有的41名，在前作基础上，还增加了日后系列中人气极高的甄女王，更值得一提的是他势力添加了两名原创角色，即伏羲和女娲，两 人是日后自创类角色的雏形。尽管以历史题材为背景，真三国无双系列仍然对故事和人物进行了大量创新。一些不可能披挂上阵的人物纷纷登场（如星彩、甄女王），一些人物的性格被完全抛开历史地进行设定（如魏延，张颌等）。尽管这些设定也曾遭人诟病，但很快就被更多的玩家所接受。同时正是由于多姿多彩，不同个性的人物的登场，一场场战斗也演化为一幕幕英雄交错的史诗。游戏中首次引入了双打设定，能和朋友一起感受无双带来的快乐。虽然因为技术上的原因，双打的时候必须分屏，非常影响视限，但与人同乐、享心情也成为系列游戏的卖点之一。本作最大的卖点就是超强的爽快感和获得每名武将的最强武器，即UNIQUE武器，绝对满足玩家的收集欲望。每名武将都拥有4把武器，被俗称为LV1武器—LV4武器，LV1—LV3武器是在不同战场上随机拾取获得，而LV4最强UNIQUE武器则要在困难难度下的特定关卡中满足特定条件才能获得。而且有些武器是无双模式限定，满足全部条件后，打开菜单在履历情报中就能查看出现贵重物品信息或运输队信息，在确认贵重物品的位置和运输队长的移动方位后，就去相应的位置打开宝箱或击败运输队长就能入手。LV4武器作为史上首次出现的UNIQUE武器，顾名思义是独一无二的意思，所以它的武器名、造型、都是独一无二的，攻击力、属性、附带能力和数值也是固定的，而且只能入手一把，而LV1—LV3武器的附带能力和数值都是随机的。本作另一个创意就是新增了属性设定，属性都附带在武器上，一共有三种，在无双槽充满的条件下，使出特定的招式就是发

动属性攻击。炎属性作为最基本的属性，也是发挥最稳定的属性。杀伤力强劲，发动属性后令敌人浮空，灼伤效果特别明显，是对付单体敌将时的上策之一。相对斩属性的不稳定性，炎属性是一种保险系数很高的属性，也正是因为这个，炎属性一般都会受到玩家青睐，成为每作必备属性之一。雷属性对清除杂兵的效果明显，放出一个雷电球后使其炸裂，能将周围的敌人全部吹飞，敌人被撞到墙上或弹到地上还会对其再次造成创伤，而且可能连续使敌人受创。雷属性击中敌人的同时能回复无双槽，这样在发动带雷属性的激无双乱舞时能有效的延长无双持续时间。斩属性在真.三国无双2中极为霸道之处就在于对杂兵一击必杀，整个紫气范围内可谓寸草不生，而对武将级别的敌人会对其当前体力，造成25%的创伤值。但由于武器的限定，带斩属性的LV4加上猛将传里新增的LV5一共只有9把，只有特定招式才能发动属性攻击，每人发动属性的招式都不同，最霸道的当属曹操的C6，配合转向攻击，形成究极的紫色五连斩。

本作一共设计了23个古战场，使人百战不怠，在一骑当千中体验历史给人带来的文化气息，充分体验到华夏文化的博大精深。前作中的无双演武模式依然存在，完成以后，会根据玩家在游戏整个流程中的表现给予评价，而根据获得的武勋和击破数的不同，会授予不屈的斗将、知勇兼备的名将、古今无双的军神等称号。除了无双模式和自由模式以外，还特意设计了能两人对战的对战模式；考验玩家对游戏熟悉程度和微操作的挑战模式，共分斩和速两个项目，在此模式中取得的成绩还能上报KOEI官网进行排名；收录了人物简介、武器、道具图鉴的鉴赏模式，这是往后每作必有的收藏鉴赏栏目。还新增加装备道具的设定，道具装备栏的数量会随武将等级的提升而增加，而且分为普通型和特殊型。普通型通常是增加各种能力上限，有数值限界，能在困难难度中随机刷到满值的道具会有非常大的成就感。特殊道具有增加移动速度的马镫、提高生存能力的护具、延长优势状态时限和濒死时一发逆转的技能书等等，通常能在战斗中发挥出意想不到的效果，基本成为日后系列中不可或缺的必备道具。真·三国无双2的护卫兵是沿袭的一代，每名武将都有一队护卫兵。但不选择兵种，分剑、枪、戟、弓、弩5种。可以调整护卫方针，全队满员编制也是8名，最高阶级是亲卫队，最高称号是修罗。在能力养成方面，体力和无双被划分开来，成长方式改为在战场上的箱子或罐子里拾取小笼包和仙酒。本作的诸多设定都成为日后系列中的精华，所以本作堪称无双系列的里程碑。

真·三国无双2猛将传

Shin Sangoku Musou 2 Moushouden /Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends

2002年8月29日，大受好评的真·三国无双2的资料篇，真·三国无双2猛将传发售，作为系列的第一个资料篇，制作水准相当高，亦非常厚道。再次强化的战斗系统，让人体验到地狱的感觉，敌人超强的能力，AI设计也很合理，是至今的最高难度作品。也让人知道了，真想在百万军中取上将首级绝非易事。因为能和真·三国无双2联动，增添了不少新的乐趣，进入游戏后，在其标题选择界面中，都会有一个联动的选项，点击后会有换盘提示，接着放入本传的盘，等待检测完毕，就又会有提示换盘，然后再放入猛将传的盘即可实现联动，全系列的作品联动也都是同一操作。联动后能开启本传中的所有模式，将本传再次完美展现。还可以在猛将传中联动后去获得本传中的UNIQUE武器和特殊道具。除了联动还能继承本传记录，包括人物能力、等级，已获得的武器、道具、护卫队，已开启的模式和关卡，以及CG动画和图片。继承记录和联动完全是两个概念。记录只有第一次开始游戏时能继承，如果记录卡里已经先有了猛将传的记录，再想继承记录，就需要将原来的猛将传记录删除。游戏并没有新增关卡，但新增加了7名其他势力角色的无双剧情模式，每名武将的最强神兵，就是首次出现的新UNIQUE武器，LV5武器，LV5武器必须在新出现的“最强”难度下取得。还增加了3种普通道具，12种特殊道具，15种护卫武器和10种护卫道具，另大幅提高了普通道具的上限值，大大满足人的收集欲望。很多LV5武器的属性和附加能力并不比该武将的LV4武器优秀，毕竟是第一次在UNIQUE武器上添加更新的UNIQUE武器，由于经验上的明显不足，使得平衡性和实用性都值得商榷，但这成为日后猛将传的最大卖点之一。

コンボ评价，本作中引入的新设定，系统会对玩家达成的连招给出评价，只有取得100分评价才为PERFECT，**コンボ**评价的高低关系到特殊道具无双铠的获得和普通道具数值的限界突破，新增道具七星宝刀能对打出高评价有很大的帮助。猛将传在本传的基础上还增加了两种新属性，风和光。风属性是上级向属性，能打击出很高的HITS数，适合连击爱好者；而光属性的武器都会附带一个特殊道具的效果，且能改变具有复合属性武器上发动带属性攻击的招式。本作还首次加入了隐藏关卡，先将猛将传新增的他势力7人的无双演武模式全部通关。然后在最强难度下，选自由模式中的赤壁の战い—董卓军，过关之后按L2+R2，就会出现真·赤壁の战い了。另一个亮点，本次还加入了换装，即每名武将隐藏服装，只有吕布和孙尚香拥有两套隐藏服装，同为“三国志战记版”，吕布的是在最强难度下打隐藏关真·赤壁の战い，不能选吕布，在战斗中击败吕布和貂蝉，过关就会得到。同时会得到白色的护卫兵服饰；香香的是图鉴里的全部武器入手后，全武将的武勋达到99999，即可入手。新增了一批实用特殊道具，狂击术书是倒地起身后，攻击力翻倍，防御力减半。利用中断BUG，可以使得装备上霸海的甘宁一跃成为最强角色之一。无双铠是受到弓箭攻击不会产生硬直，在真·三国无双2猛将传里简直是神物，稍有常识的玩家都知道真·三国无双2猛将传里弓弩手的恐怖。这次还能将武将设定成自己的无双护卫兵，但不能装备武器和道具，可以发动合体的激无双乱舞，很具特色。但实用性远不如常规的护卫队，常规护卫兵的设定则更加人性化，作出了质的飞跃。护卫兵可以通用，只用练好一队其他武将就都能使用了，通常护卫兵的所属改为通用性质，能自己设定护卫队和队员的名字。练好一队护卫兵，所有武将都能用。能自行调整成长方向，是培养先锋队，或是铁盾军都可以由自己决定。拥有护卫专用武器和护卫专用道具。武勋达到99999，称号会成为修罗，是本作护卫兵的最强形态。将猛将传新增的他势力的武将的无双演武模式全部通关，就可以获得紫、黄、黑、桃颜色的护卫兵服饰。将南蛮势力的无双演武模式通关，可以选用南蛮男兵和南蛮女兵两种护卫兵。总体来说，是一款实验性和开拓性相结合的作品，绝对是一款经典之作。

真·三国无双3

Shin Sangoku Musou 3/Dynasty Warriors 4

KOEI于2003年2月27日发售了真·三国无双3，作为系列正规作品的第三作，本作已经走向了成熟、完美，上市九天就突破了百万销量也足以说明当年无双势不可挡的狂热程度。能够达到这样一个里程碑式的销量水平，也证明了真·三国无双系列的持久魅力，丝毫不受日本游戏市场日益疲软的大环境影响。首先游戏的无双演武模式从以前的单人剧情模式转变为以各大势力为战斗集团的剧情模式，使得游戏剧情更加连贯、精彩，表现了更多让三国迷们津津乐道的著名战役和历史事件。还增加了外传关卡和分支路线，根据玩家在前面关卡中的表现，会影响到整个流程的走向和导致出现的结局不同，而且会有很多隐藏结局。关卡地图也基本全部重新设计过，整体上来看比真·三国无双2的大了不少，并且还加入了类似吕布の乱、宛城の战い这种室内战的关卡。新增了3名武将周泰、月英和曹仁也各具特色，和先前的人物相比，毫无重复感，特别是无双乱舞强到逆天的周泰。取消了高等级



才能骑马的限制，并把马镫单独列出来，还增加了非常无赖的绝影镫，因为绝影镫的出现，更是诞生了像马超这种马上超人。系列的最大卖点，各级武器入手方法由拾取改成升级，这样就免去了不少奔波、劳累之苦，但不能随意更换武器和不能刷出自己心怡的极品武器，也很遗憾。最强的LV10UNIQUE武器都要满足特殊的要求才能会出现"某某武艺の极什么会得"的信息字样。UNIQUE武器去除了前作中附带能力和属性的设定，因为游戏的难度比之前作大幅降低，所以可以视为为了平衡性而做的抉择，在升到固定等级后，造型会进化。前作中武器都附带属性的设定被去除，取而代之的是能装备六种不同属性的玉，玉也有等级之分，等级越高效果就越明显，让玩家能更灵活的使用自己喜爱的属性。炎玉效果基本和前作相同，属性发动后使敌人在浮空状态下能造成持续伤害；雷玉依然是大范围清理敌人的利器，只不过没有前作那么明显的吹飞效果，改为了大面积的倒地；冰玉是首次出现的属性，将敌人冰封以后会对结冻对象造成创伤，被冻住的同时，敌人的防御能力也会下降；斩玉对杂兵有一定机率一击死，相对前作来说弱化了，但对武将级别的敌人会对其当前体力，造成20%的创伤值的设定在高难度下是相当可观的，尤其是这次每个人都可以配备斩玉；毒玉是使敌人持续毒状态，让体力不断减少；烈玉能无视敌防御力，在属性攻击发动时对敌人造成伤害。LV10武器的一个最大优势就在于能无视无双槽的状态，随机使出属性攻击。

新增的几个特殊道具，首先是真空书变为了特殊道具，持短兵器的武将或乘骑时装备效果十分理想；铁甲手能在使出蓄力攻击时不容易被中断，是高难度下的必备道具之一。本作的护卫兵取消了前作中的护卫专用装备，而增加了属性。最终称号一共分为修罗、青龙、白虎、朱雀、玄武和黄龙。带斩属性的黄龙称号护卫兵是一只能力很强的护卫队。整个战场被扩大化，新添加了攻城战斗兵器，有锦上添花之妙，还第一次在系列中加入了自创新武将的功能，并使之能在战斗中使用，增添了游戏乐趣。这也是无双开始走自主化、人性化路线的开端，能使用自己创造的武将，无疑是一件非常令人兴奋的事情。当时各方面还不完善，武器种类有大剑、细剑、突剑、枪和戟，人物招式是套用一些武将的，并非原创。和前作一样，通关以后会根据玩家在游戏中的表现获得评价，例如"勇猛如烈火，明智如雷光，迅捷如疾风，天命所归也。"游戏画面的引擎重新制作，使得整个游戏的画面进步很大，音乐方面更贴近了中国民乐的风格，幽雅婉转，美妙动人。因为各方面的改变，使得从前作走过来的玩家对本作褒贬不一，但进步就会给人带来欣喜，凡事都需要一个适应的过程，本作当年获得FAMI通36分的高分，使得无双系列第一荣登白金殿堂，也是能载入史册的一笔。



真·三国无双3猛将传

Shin Sangoku Musou 3 Moushouden /Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends

2003年9月25日，真·三国无双3的资料篇，真·三国无双3 猛将传发售，无双风暴愈演愈烈。作为资料篇，可喜的是一直被玩家诟病的画面拖慢延迟的问题有了较大的改善，而崩坏等攻击的光影效果更华丽夺目。除了能和真·三国无双3联动取得其全部内容外，还新增了列传和修罗两大模式，敌人AI大幅提升。最新、最强的LV11UNIQUE武器取得方法很有特色，独具匠心，以玩家在游戏中表现而获得评分，在达人难度下，评分达到90以上获得S级评价，再满足特殊条件后，才能习得LV11武器。LV11武器终于增加了武器的附加能力，而且附带能力和装备道具有叠加效果，附带能力的最大数值为20级，而装备道具的最大数值也为20级，如果两者叠加，上限不会突破20级。某些武器因为有优秀的附加能力而成为神兵，例如张飞的破国蛇矛、吕布的鬼神、月英的浮月，马超的双龙尖和绝影是绝配。还新增了9个特殊道具，首次出现的背水护符有点类似于真·三国无双2猛将传里出现过的狂击术书，但更为科学，装备以后攻击力上升而防御力下降，如果再配合战神之斧使用，威力将不可想象。仙玉秘书能提升一级玉的威力，配合斩玉效果会很好。甄姬、诸葛亮、庞统、司马懿、张角、孟获6人的真无双乱舞带有属性攻击，配上4级斩玉、仙玉秘书和真乱舞书，实力一跃成为一线角色。

列传模式是本作的主打模式，也是本作的精华，回归到352中以武将个体为单位推进故事发展的模式。所有的武将都有自己的舞台，列传的剧本是全新编写，展示每名武将一生中最辉煌的一战，每个关卡对装备道具和带护卫兵都做了不同的限制，无形中增加了游戏的难度。评分判定不光是清一色的杀敌，增加了很多秘密潜入、援护救助等等更考验操控的项目，比如貂蝉传--董卓暗杀战，祝融传--孟获救出战。全部的关卡几乎都很考验玩家的微操能力和时间把握能力。陆逊传--鱼腹浦突破战则非常考验玩家的洞察力和方向感。在完成全部的关卡以后还会获得一张香香的图片，上面记载了所有关卡的完成评价记录。修罗模式，这才是真正的地狱级体验，在战斗生涯开始以后，除非战死沙场，否则就会进行着无休止的战斗，应该是未来新模式的试验平台。游戏过程采用了任务制的生存模式，整个过程中回复道具很少，过关以后也不会恢复体力，只能在商店里买到回复道具，但这里的商品每购买一次，都会涨价，真是不折不扣的奸商。本作的厚道之处，即使无法进行联动，也能拿到本传里的全部LV10武器和道具，只是方法和以前不同。真·三国无双3猛将传绝对是系列中的佳作，当年获得了FAMI通35分的评价，再次荣登白金殿堂，颇有新意的设定引导着系列未来发展的曙光，唯一的遗憾是本作无新武将登场。

真·三国无双3帝国

Shin Sangoku Musou 3 Empires/Dynasty Warriors 4 Empires

KOEI于2004年3月18日推出的真·三国无双3 帝国，是一款战略加动作新型游戏，在"无双"系列中加入老牌战略游戏"三国志"系列的策略和内政要素，确实是一个大胆的尝试和创新，但还不是很完善，在游戏系统中所体现的也很简化，属于一个实验平台。新的主打模式为争霸模式，玩家可以自由选择想扮演的君主，通过实施进行内政、外交，侵攻、防御等各种战略要素来实现一统大业。战斗方面据点的攻守，对整场战役的局势有着举足轻重的地位，而敌将都可以再次回归战场，使得对整场战役的把握和策略非常重要，此设定的确别出心裁。本模式发售前被认为是"三国志"系列和"真·三国无双"系列的结合体，但实际上，策略和内政部分十分单薄，只能看作是猛将传修罗模式的进化版。但如果太过于复杂，也不符合系列一贯的特点了，无双系列毕竟是动作游戏，以免喧宾夺主。模式里新增了不少即时演算动画，一些史实事件的发生也十分让熟悉三国历史的玩家激动。新武将在史实和假想模式都可以登场，满足了玩家用自创武将一步一步统一全中国的梦想。战斗中引入的势力范围的概念非常值得肯定，击败武将也不能使其败走，只是暂时撤退，稍后还会复归，迫使玩家必须快速攻占据点，使其达成连携。

本作还可以继承真·三国无双3猛将传的记录，游戏中有一个非常完整的真·三国无双3视听资料库，从武将资料、武器、道具、CG、配音、图片，应有尽有，非常值得收藏。特别是图片的收集，要收集全还需要花很多的心思。这是一个非常让人感动的要素，是为系列FANS精心准备的。可以欣赏全部42名武将的3D模型、

服装和生平资料，武器也可以随时切换，而且武将的所有招式也全部收录其中。欣赏人物模型的时候视角可以随意旋转。声音鉴赏也是FANS们注目的焦点，基本上游戏中所有的语音都有收录，最后还有一排的声音还未开启，相信要通关争霸模式才行，大家还可以听到武将的自我简介，音乐也继承了真・三国无双3的幽雅风格，一脉相承。KOEI即猛将传之后又推出的另一种资料篇，受欢迎程度比不上猛将传，但作为一个新的试验平台，也有着它存在的意义。

战国无双

Sengoku Musou/Samurai Warriors

KOEI在2004年2月11日给大家奉献的以日本战国时代为背景的百万级销量的ACT王道之作战国无双，战国无双的来袭给人带来的不仅是震撼，也感受到KOEI创新的决心，整个游戏的进行过程都会感受到一股清流，也意味着KOEI将制作重心从三国系列向战国系列转变。游戏采用的是"真・三国无双"系列的引擎开发制作，人物个性鲜明，虽然可选用武将不多，但每一个人物都给人留下了深刻的印象，真红勇士真田幸村、至诚的若狮子兰丸等等。战场上情况瞬息万变，诸多即时任务限制玩家不能在像以往一样不急不缓的来开展进程，时间、天候、战场状况也会随之突发变化。创新的人物成长系统，人物成长完全靠升级、战斗评价和技能。新增的城内战部分，加入了限时的要素，并有许多陷阱存在，同时地图也是采取自动生成的系统设定。自创武将的做成，可自行制作编辑武将，并有原创武将专用的剧情故事。非常恶搞的隐藏服装都是游戏不可多得的亮点之一，在游戏过程中添加的各种即时任务，可以说本作最大闪光点——全任务完成的成就感，更是无法用言语形容；本作还秉承以往无双系列吸引人的绝大部分要素，一骑当千的爽快感，全武器、道具的收集乐趣，以上这些都让人对此游戏欲罢不能。本作每名角色的无双演武模式都有着隐藏关卡或者分支路线，根据不同的选择，达成的结局也会不一样。

武器的重新设计是本作的最大亮点之一，无论是使用的武器还是招式上都没有重复感，依然存在UNIQUE武器，每把UNIQUE武器都源于日本神话中的传说，最多能附带四种能力，属性也是附加在武器上。本作的属性系统是真・三国无双2的派生型，推出了全新的概念——得意属性，每名武将都有自己的得意属性，使得人物更加个性化的同时，当武将持有的武器附带的是自己的得意属性时，能将属性效果发挥到极限。每名武将的UNIQUE武器附带属性必然是该武将的得意属性。红莲，发动后有持续减少敌人体力的效果，威力尚可，实用性较强。冻牙，发动后能将敌人冰封，并且使敌人的防御能力下降，超级实用的属性。闪光，发动后能让敌人倒地，攻击范围大，威力强劲，实用性很强。夜叉，对敌人的伤害值以一定的比例回复自己的体力，但在高难度下，几乎没有任何效果。只有在无限城中缺少回复道具的情况下有应急效果。修罗，发动后可按比例减少武将的体力，对杂兵有一定的机率一击必杀，但要装备5本五轮书才能使用，这就意味着不能装备任何道具了，而且也没有任何武将的得意属性或武器的附带属性是修罗，猛将传中学会技能"觉醒"，等级最高只能到5级。装备道具系统也非常符合战国特色，松风鞍是跑得最快，全能力最强的马；阴阳手烛可以在城内战时显示完整的地图；荒御魂可以属性攻击的威力提升一个等级；兵粮丸在体力消耗急尽后，可以复活一次。新设计的技能系统是本作的核心系统之一，替代了道具的功能，在实战中有着举足轻重的地位，配合特殊道具和属性开辟了一种全新的战术。例如八双跳就是服部半藏和くのいち专用的二段跳技能，皆　坏滓嚢樑窃谄胀ㄗ刺　驴煞6.　骲　匕乱澹　嗨迫　鹬盗欣铜恼嫒椅枋椤1咀厲俏骲　盗械牡诙　座里程碑，也为无双系列树立了一个全新的品牌。

战国无双猛将传

Sengoku Musou Moushouden/Samurai Warriors Xtreme Legends

2004年9月16日发售的战国无双 猛将传绝对能被称为传世之作，它的推出对本传的BUG和弊端进行了修正，增加了更高的地狱难度，追加了所有武将的最强武器和6个新的特殊道具，普通道具和武器附加能力的上限也进行了提升。并增加4个可选用的新武将，新添了著名关卡小牧长久手之战，特别是对人物成长系统的合理改进，让人感觉出光荣的制作诚意。本作必须和本传进行联动才能玩到全部内容，否则只有四名新武将的无双演武模式。与《战国无双》中的其他角色相同，新加入的角色都是日本战国历史上的真实人物。与本传中的其他角色相似的是每个角色都有自己独特的武器和招式。本多忠胜是强力的战士型角色，今川义元的杀阵威力非常之高，而羽柴秀吉的速度快、身手敏捷，稻姬则要更平衡一些，她的能力介于上述三名角色之间。武将的培育系统也有所进化，前作的无限城与仕合模式也加入了新的任务与游玩方式。游戏的平衡度与敌方角色的人工智慧演算法也将有所改良，并加入资料丰富的"战国事典"供玩家了解日本战国时代的历史。成长系统明显得到了大幅的改善，取消了本传中不近人情的成长限界，改为了自由成长系统，无论玩家的功勋是否升到极限，所有能力依然可以提升至最强，而成长的数值多少取决于人物过关时候的战斗评价，如果某一项评价达到了S则对应的能力会大幅度提升，比如斩数评价获得了S级，那么角色在攻击力成长方面会非常快。在获得能力提升的同时，评价同时还决定着技能点数的多寡，评价高，技能点数就多，技能点数可以在战后的结算中购买各种辅助技能，反复刷技能点数也是当时玩家们的一大乐趣。让人感到最具诚意的设计是增加了几个实用的新技能，我流、觉醒、烈破、霞割配合原有的皆传、虎乱，能将属性攻击的意境升华到一个新的高度。石高是一个新的积攒奖励点的特殊系统，它能让你从选项菜单中开启特殊的物品，这个设定使得游戏更加人性化，对收集的完成给予相应的奖励，最高奖励是能使武将的能力突破限界，非常激励人。而最简单直接获得100万石高的方法就是完成全任务，可谓是个相互扶持的优秀设定。画面方面依然是采用和真・三国无双3相同的引擎制作的，比较让人满意；音乐方面完美地体现了日本古代的韵味。

PSP版真・三国无双

Shin Sangoku Musou for PSP/Dynasty Warriors for PSP

2004年12月16日诞生了PSP上的第一款无双作品，也成为首款登陆掌机的无双游戏，尽管玩家对游戏素质褒贬不一，但却成为PSP上最为关注的游戏。是一款专为PSP 精心调制的游戏，除了拥有藉由战场关卡的区域分割而改头换面的无双系统，也提供令人惊喜之收集要素的副将系统。本作以真・三国无双3为蓝本制作，最大的变化在于系统方面，从而使游戏更加具有战略性。在游戏中，玩家可任选PS2 版《真?三国无双3》里所登场的42 名三国战将来游玩。取消了最大



卖点之一武器和装备的收集，战场全部重新设计，将主战场分成了若干个小块，玩家需要像走格子一样逐个突破来前进。武将的成长方式也进行了调整，不再是在战场上获取成长道具，而只能通过升级来成长。新设计的副将系统成为本作的最大卖点之一，是PS2版护卫兵系统稍作修改而成，玩家进行任务时能挑选一个优秀的副将一同杀敌，不同的副将在能力、属性与必杀技也会不同。一共200名副将供玩家收集，除三国武将外，还有来自水浒传和战国无双里的诸多名将。在画面表现上因为PSP采用16:9的宽屏幕制作，所以PSP版《真三国无双》也直接把游戏画面跟地图、状态画面并列显示，让玩家进行游戏时更一目了然。另外针对PSP主机电池限制，为了让玩家进行游戏时能随时中断，所以也把当初PS2版《真三国无双》的系统稍作修改，把原本的PS2版大地图系统全部切割成单一关卡小地图，把关卡以众多小任务方式串联而成。作为PSP上的第一作，本作表现尚可，但仍未脱离PS2版的阴影。

真·三国无双4

Shin Sangoku Musou 4/Dynasty Warriors 5

2005年2月24日KOEI发售了真·三国无双系列本传的第4作，是一部完成度相当高的作品，融合了2代和3代的优点加以改进，让发展接近瓶颈阶段的无双系列又迈出了坚实的一步。本作的片头动画是无双系列中最棒的，这是第一次让笔者有种刚刚观赏完就想再看一次冲动的作品，片头动画一定会令人心潮澎湃，光荣似乎早已料到玩家的心态，进入游戏后会吃惊地发现，菜单界面非常清新爽朗。武器系统回归到2代，而属性系统改进于3代。共加入了6名新武将，取消了自创武将的设定。无双演武模式也回归到以武将为基本单位进行，完美展示了每名武将的生平事迹，将四个势力各有一名武将的无双演武模式通关后，会追加修罗难度。本作除了画面究极鲜艳之外，就算同屏人数再多也不会出现拖慢现象，甚至还可以看见远处的景物，新加入的天气以及昼夜交替变化，各属性武器的表现效果也焕然一新，并且增加了重量的概念。重武器虽然挥舞速度较慢，但威力非常高，结合某些特殊招式使用会有意想不到的效果，而轻武器的优势主要在于攻击速度和频率，在抢招时优势很明显。本作中并追加了攻击据点、防卫据点、补给据点三种据点。新增的道具的亮点主要是白虎秘石这种辅助成长类的，效果为百人斩后攻击力上限提升，可累计。而神气环能将无双觉醒持续时间延长，是原值的1.5倍。

本作中一共有4种玉，阴玉类似前作的斩玉，有一定机率让杂兵猝死，对敌将按20%比例扣除体力。阳玉是前作中烈玉的改进型，攻击时能够破防，效果不错。炎玉攻击力带有持续烧伤效果，令敌人浮空，创伤效果明显。冰玉攻击时有一定机率冻结敌人，令敌人防御力大幅下降。进化攻击是真·三国无双4中加入的新攻击招式。在无双槽充满，装备武器具备能使出进化攻击的条件下，可使出九方的进化攻击招式。无双觉醒是本作里的最强攻击手段，获得觉醒印后，按R3发动无双觉醒，可谓强到逆天，攻、防、动作频率均大幅提升，无双槽自动填充满，而且无视体力情况发动真·无双乱舞，受到攻击时无受创硬直。最强的LV4UNIQUE武器，每杀100人就会自动获得一颗觉醒印，实用价值非常高，武器附带能力的最大数值为20级，而装备道具的最大数值也为20级，如果两者叠加，效果会累计。本作中由一队护卫兵变成一名护卫武将，有6种武器类型，扇、剑、枪、杖、弓、弩。类似真·三国无双2 猛将传中无双护卫兵，可以发动激无双乱舞，在连携范围内拾取回复道具，也可以帮他（她）回复体力。护卫武将最高等级6级，可以随机习得4个技能，在武勋达到10000时，4围全满即可获得"真无双"的最强称号。每名护卫武将都有相应的评价，只有评价是奇才才有可能4围全满，而只有天下の奇才能肯定成为"真无双"。拥有回复、鼓舞、猛攻、铁壁4个技能的真无双扇护卫武将是实用性最高的。真·三国无双4也许没有给我们带来太多的惊喜，站在巨人的肩膀上想拔高需要时间和经验的沉淀累积，但KOEI的诚意绝对是可见一斑的，请大家拭目以待。

GBA版真·三国无双

Shin Sangoku Musou Advance/Dynasty Warriors Advance

本作发售于2005年3月24日，限于GBA的机能，本作采用的2D画面。有13名角色能够使用，武器共有22大类，200多把供玩家收集。游戏中将分为4大模式，分别为选择三国其中之一的阵营，在关卡中进行争战的“无双模式”，比赛3种迷你游戏最佳成绩的“挑战模式”，任意选择所有已过的关卡游玩的“自由模式”，以及阅览所收集的武器、道具的“收集模式”。在游戏主打的无双模式中玩家可选择夏侯敦、吕布、甄姬、关羽、孙尚香、赵云、张飞、周瑜、孙策、许褚、刘备、孙坚、曹操等十三名角色，参与全部二十四个关卡的激烈战斗。游戏内容主要分为移动部分与战斗部分两种，移动采用了SLG类游戏的进行方式，在移动部分玩家将操作角色于关卡地图上行军，根据整个关卡的局势演变来进行攻略据点或者是援助我方武将等行动，与敌人遭遇到会切换到战斗模式，讲究一定的策略性。战斗部分是以2D平面卷轴的方式进行，包括人物与地图等都是以2D绘图来构成，角色则是3头身Q版造型。本游戏承袭了系列作传统的动作战斗方式，战斗中保留了通常攻击、蓄力攻击、无双乱舞攻击等无双系列基本攻击形式，在战场上打倒敌方的士兵与主将来取得胜利，战斗中玩家只要打倒敌人就可以增强自己角色的各项能力。系统上也改进了属性、技能，使之更适应本作，整体而言是一款爽快的小游戏。

真·三国无双4猛将传

Shin Sangoku Musou 4 Moushouden /Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends

当猛将传已成自然，2005年9月15日真·三国无双4 猛将传顺利发售。大家都翘首以待新的最强武器诞生，但这次KOEI却让大家失望了，取消了新最强武器的设定，使得本作失色不少。KOEI想将本作完全交给玩家，本此的主打是立志模式和外传模式。外传模式基本是杜撰了每名武将一些鲜为人知的事迹，能在里面拿到本传中的全部最强武器、特殊道具，及新增的7个特殊道具。一共有18关，也是18个独立的战场，其中有麦城の战い、汉水の战い、葭萌关の战い等真实战役，也有郎君自慢战、道术书争夺战、二乔获得战等原创战役。本作新增的道具实用价值最高的应该算飞龙甲了，蓄力攻击中可以跳跃，用来取消硬直再好不过了。而装备吸气甲在受到敌人攻击的瞬间，防御成功后能回复少量体力，在修罗模式里可以起到救命的效果。新增的升级改造系统可以把你不想锻炼的武将的能力增强，而LV3武器的基本攻击力和附加效果也可以在这里得到加强，但改变武器重量的设定在帝国里才出现。



立志模式是玩家扮演一个小兵跟随自己心目中崇拜的将领征战天下的模式。一开始能给人物起名字，选择人物的性别、容貌、身材、声音、武器，然后选择你想跟随的将领了，就能开始游戏了。游戏一共8关，完成后，武将会登录到自创武将，并保留一把武器。本作的武器可以自行强化改造，但强度上还是不如LV4UNIQUE武器实用。嗜血的修罗战场是永无休止的炼狱。凭君莫话封侯事，一将功成万骨枯。开始修罗模式就等于踏上了腥风血雨的无归生涯。单枪匹马，踏雪追风，历尽沧桑只为实现一生的夙愿，站在权利的巅峰一览众山小。改进以后的修罗模式和前作区别不大，本作的修罗模式是真·三国无双3 猛将传 修罗模式的派生型，在其基础上完善改进，能让玩家体验到残酷的铁血修罗。修罗模式是一个无限的生存模式，永无休止的战斗，直到最后战死。每关事先选择一个目的地，然后去达成胜利条件，完成途中接的任务能得到奖励，游戏目的以生存为首。游戏中可以收到无双武



将作为副将，副将即同伴，有雇佣和捕捉两种加入方式，满员6名。每次只能带3名出战，战前准备中可替换。不能装备道具，只有体力可以成长。游戏中还有建国战和国家防卫战，在第5关发生贼军讨伐战胜利后取得玉玺就能建国了。建国后，5的倍数关卡发生，胜利后统一度+20→防卫战 建国后，每到5的倍数关卡发生，国家防卫战或反乱镇压战直到统一度到达80以上，就会发生天下统一战，胜利后游戏完结。整体看来，本作是KOEI的测试平台，虽然留给大家不少失望，但也是为了将来的发展投石问路。

PSP版激·战国无双

Geki Sengoku Musou/Samurai Warriors State of War

2005年12月8日发售的激.战国无双是以P S2版的战国无双 猛将传为基础所制作的，系统则是沿用了PSP版 真·三国无双的改进型，采用许多玩家所熟悉的日本战国时代为背景，并针对 PSP 携带游玩的需求，大幅改良游戏的系统，将战场细分为许多小区块，并加入战术策略的成分。比起PSP版 真. 三国无双本作在各方面都有了很大的提高。基本上完全继承了ps2上战国无双的系统，由于战国的系统比三国本身就要丰富很多， 保留PS2版战国无双的卖点武器收集系统，源自猛将传里的最强武器，但不是UNIQUE武器，属性可以随机获得。战国无双 猛将传里的全部19名角色均可使用，还继承了前作中备受好评的副将系统，这次是投桃报李，能使真·三国无双系列的名将加入作为副将。进入战斗模式之后便是传统的无双模式，本次战斗获胜的条件跟三国不同，比较接近于家用机版的战国的任务模式，完成任务之后便可获胜。而根据完成任务的过程或者结果来评判获胜的评价分为可、良、优，不同的等级评价会影响到战后的武勋评价和小战斗结束后的可行走的格子数，分别为1、2、3，如果获得优，这样能有很好的战略布置。本次的技能需要在战场获得技能书之后才能习得，也是分为猛攻、武技、护身和属性四类。技能树的设计非常体贴，也非常实用，分为可升级技能和不可升级技能，能升级的技能需要通过在战斗中发动无双奥义来获得更多的奥义斩杀数来升级。技能书是在战斗中通过打败敌人或者到达有技能书的位置时候才能获得，需要战斗胜利后清算时才能入手，相同地图中的技能书分配是一定的，所以人物要想获得某种技能只要打有这种技能的关卡就行了。符咒是本作新加入的要素，类似于魔法效果，在战场上有着非常好的辅助性。分为战术符和计略符，战术符又分为主动符和被动符，被动符是持有时，在特定条件下就自动发挥效果，无法主动使用，而主动符主要起回复和辅助的作用。计略符类似决战系列中的武将技，有水祸の计、雪崩の计等等，这些计不光能攻击敌人，还在攻关过程中起着至关重要的作用。作为PSP平台上的第二款无双系列作品，较之前作可谓有质的飞跃，可玩性和耐玩度大幅提升，非常值得一试。

战国无双2

Sengoku Musou 2/Samurai Warriors 2

2006年2月24日发售的战国无双2可以说是无双系列的第2个里程碑，本次的系统做了脱胎换骨的变化，经过多年的锤炼，在各方面都呈现出柳暗花明又一村的惊喜。对前作多处进行了大手术，可以看出KOEI的用心和诚意。本作一共有26名武将可供使用，新增了10名可使用角色。取消了装备道具，由经过强化、整合后的技能系统取代，技能不再是靠技能点数来升级，而是直接购买或从敌将身上盗取。本作的主打模式依然是无双演武模式，取消了前作中的仕合和新武将。无双演武模式里取消了分支路线，每名角色增加了一关外传。模拟演武中有少量无双演武中的关卡不能选择，前作中备受好评的无限城模式依然存在，接受各种依赖并达成的情况下在城内进行挑战，达成依赖后，可以获得先前所接受依赖时的酬金，可在よろず屋里使用，本质上是前作无限城各模式和真·三国无双4猛将传修罗模式的结合体。新增的双六模式是一种类似大富翁游戏的模式，也就是战国无双版的大富翁，率先达成目标钱数就为胜利，1P模式胜利后即可在除了无双演武模式中使用阿国。宝物库是一种鉴赏模式，里面可以观看武将、技能、武器、马匹、护卫等资料。战国事典是游戏中出现的武将、地理和名词的历史背景文献。但可惜的是取消了前作中备受好评的恶搞类隐藏服装。攻击招式的分类进化，本次所有能使用的角色到达一定等级时，会习得新的攻击招式和固有技，觉醒了新招式和固有技的每位角色的成长类型都有差异，成长类型有通常攻击型、CHARGE攻击型、特殊技型三种。究极进化的无双奥义，本作的无双奥义有了脱胎换骨的变化。分为了三个等级，等级不同，其威力和表现形式也不同。无双槽也被分为了三条，发动无双奥义等级的多少，取决于所蓄无双槽的条数。蓄满一条无双槽时，会点燃无双槽下方的一枚火焰，这时发动无双即为LV1，如果要发动LV3等级的无双奥义，就要蓄满三条无双槽。随武将等级的提升，初期状态的无双槽会慢慢地增长，而长到一定量的时候就会分割，最高成为三条。发动LV3等级的无双奥义会出现极具魄力的特写动画，每位角色也都会带有不同的辅助攻击效果。武器锻工是为武器增加属性和添加最多8项的附加能力数值。本作中删除了前作中的夜叉属性，新添加了烈空属性，而最强的修罗属性也成为武器附带属性之一，不用受前作那种限制。这次武器调整为每人持有4种等级的武器，前三级可在战场上随机拾取，而第四级武器为UNIQUE武器，满足特定条件后才能取得，而且不能改造。修罗属性，本作最强属性，很霸道。有一定机率对杂兵一击杀，发动机率相对前作而言有所提高。对敌将按其当前体力，造成20%的创伤值，是速减敌将体力，对付阳炎化敌将的绝佳手段。红莲属性，是无双系列中最基本的属性，也是发挥最稳定的属性。击中敌人后，敌人身上持续燃烧，但和真.三国系列的炎属性不同的是没有任何伤害，在这时对其攻击能增大创伤值。冻牙属性，能够冰封住敌人的行动，敌人被冻住以后防御力会大减，解冻后会成为浮空状态。不过本作在初期没有习得高级技能时，结冻机率不高。闪光属性，闪光属性向来是对大量敌人群和清杂兵的极佳手段。拥有很广的打击面，敌人被击中后会倒地，可以很快蓄满无双槽，但对敌单体的伤害值不明显。烈空属性，本作新增的属性，效果为敌人防御时，也能对其造成伤害，基本等同于真·三国无双3里的烈玉，效果没有真·三国无双4里的阳玉那么明显。本次武器可以最多附带8项能力值，同种能力最多出现三个，每种能力的上限值是20。分别有体力、无双、攻击、防御、移动、瞬发、马术、运、无增、范围这10种能力可以附加。

为每名武将新增两项特殊攻击技，前作中由4名护卫组成的护卫队改成了一名护卫武将，取消了能改变护卫方针的设定，全凭电脑AI去做出行动判断，一共有54名护卫武将。军马需要购买，一共有15种，新增了同真. 三国无双系列中绝影能力等同的放生月毛。弱化了前作中实时任务的地位，不再有任务收集系统。取消了每名武将的得意属性设定，删除了前作中的夜叉属性，新增烈空属性。本作中依然存在着锷迫，但比前作难出，连续按键将锷迫槽的蓝色条完全覆盖掉红色条，还是会使用华丽的杀阵，本次的杀阵威力几乎比前作提高了一倍。城内战这次被简化了，只有少数几个关卡会出现，而且会自动显示地图。除了开关外，没有带伤害力陷阱，和野战是连在一起的，一气呵成。本次的技能系统在整个游戏可谓有着举足轻重的作用，它完全替代了前作中的装备道具，承袭并强化改进了前作中的技能。比如真眼就替代了案内人形；灵验替代了黄熟香；再临替代了兵粮丸。立志の才和千金是获得大量武勋和金钱的必备技能。英杰の技在武将能力达到上限后装备，还能提高其上限值。本作的虎乱更是杀敌的超强技能，因为这次的无双奥义创伤力极强，可以用摧枯拉朽来形容。LV1虎乱能提升无双奥义的威力，LV2虎乱能在非濒死状态下发动无双秘奥义，等于前作中的皆传，LV3虎乱能发动本作中新增的最终无双奥义，威力最强，而且带有修罗属性。再配合LV3神流等特技，即使对付阳炎化的武将也能够秒杀。战国无双2是无双系列突破瓶颈的开始，也是再续辉煌的接力棒。

真·三国无双4帝国

Shin Sangoku Musou 4 Empires/Dynasty Warriors 5 Empires

2006年3月23日，KOEI发售了无双系列量产化的产品，真·三国无双4 帝国。根据同年2月所发售的真·三国无双4为基础，并新增KOEI所擅长的历史模拟要素所设计而成的衍生型游戏。承袭先前所推出真·三国无双3 帝国的基本架构，和其素质基本相同。本次的真·三国无双4 帝国大幅强化了帝国系列的最大特征"内政"与"战略"的特色，增加了政策卡的收集，强化了据点制胜论，并新增在战斗时也能够对我方武将直接下达指示的崭新要素。而在真·三国无双4中登场的48名武将，在本作中也都会现身。改进了最强武器的获得方法，追加了三种大众脸武将的最强武器。继承了视听资料库，收录了武将资料、武器、道具、CG、配音、图片等要素，是一款收藏性大于游戏性的作品。选择历史背景进行游戏，其中的英雄集结剧本是无历史背景的空想模式，可随意设置国家势力进行游戏。在争霸模式中，还可以使用玩家们自创的武将来进行，不但可以把自创武将设置成君主，还可以设置为敌人。在选

择历史背景后进入选择国家势力画面，每个城镇都有着不一样的收入，防御度和开发的道具等等。如果城镇中没有一个武将的话，这座城则是可以由玩家自由来分配的。本次除了玩家自己的角色之外，还可以对我方的其他武将直接下达指示。也因为这项设计，让玩家在战斗模式中的战斗可以变得更具战略性，玩家必须要掌握状况来下达指示，有时候可能需要让全军向敌阵进行突击，有时候当自己在前线时，亦可能需要让我方军队坚守本阵等，战略要素大幅提升。可以将我方的武将自由地配置在己方占领的任何领地之上。如此一来，就可以仔细地思考战争的基本策略进攻何地或防守何地，让主力武将集中在东边，攻击敌方阵地，然后在西方配置强力的武将进行己方领地的防御工作等等，思考该如何配置武将，将会是本游戏中的重要乐趣之一。本作还实现了许多玩家所期望的双人合作游戏方式，可以在熟悉的上下分割画面中，进行容易区分的双人合作游戏。该如何攻城掠地是本作的关键所在，因此双人合作的话，就可以考虑是要分道扬镳、战略分散，抑制或是集中火力进行攻击、并肩作战一起往中央突破，让玩家体验崭新的双人合作乐趣。从本作的表现看来，KOEI并没有固步自封，在抱着“无双”这块金字招牌的同时，不断地创新，不断地拓展思路，在这个神作、大作泛滥如云的时代，依然保持着自身的闪光点，无双系列的成功并不是偶然的，也只有不断创新、不断改变，才能将“无双”系列推向历史游戏的新顶点，希望看到无双系列的第二春早日到来。

PSP版真·三国无双二度进化

Shin Sangoku Musou 2nd Evolution/Dynasty Warriors Vol.2

2006年3月23日发售了PSP版真·三国无双系列的第2作，这次自然是以真·三国无双4为蓝本制作，系统是前作的派生型。至于在画面质素上，符合无双系列一惯的标准，能算是中等偏上。人物的表情刻画得很精细，脸庞、身上穿的服饰也都能看得很清晰。但背景方面就显得特别简单，往往只是用几个较为简单的多边形来表示，这是因为游戏的多边形数目大都被人物占去了，受机能的限制背景自然要从简。游戏一开始就已经有易、普通和难三种游戏难度供选择，不过如果玩家使用任何一名武将完成难的无双模式后，便会比赛该角色的激难难度。既然是比难更高一级，内里的敌人当然非常凶悍，但并不会有什么隐藏的奖励设置。这次加入了武器收集，但依然不存在最强的UNIQUE武器，武器附带属性和附加能力。在本作中，武将虽然没有等级，但每关都是会从LV1开始，最多可储至LV10，进入下一关之后，等级又会变回1。虽然角色等级不能储起来，但他的统率等级却能维持下去，所以连续玩某个角色的话还是会令该角色变强。新增了马匹和象的育成，通过在战场上乘骑攻击的击破数来结算经验值升级，要注意玩家光是把座骑带来战场但不骑它作战的话，马匹还是不能取得经验值的。等级最高10级，而且还有类似真·三国无双4中护卫的评价设定。评价越高，成长素质就越高。游戏在系统上还借鉴了PSP版的《激·战国无双》，游戏中玩家仍然不能像PS2版游戏中一样随意移动四处杀敌，大地图依旧分成了数个小地图。玩家在小地图中完成任务，然后可以进入下一个小地图。行进方式还是走格的形式，走哪条路线能最快完成目标，则需要依靠玩家的分析策略，游戏中的关卡数目是前作的两倍，另外还会有多条分支。本作会有《真·三国无双4》中那样的副将系统，整个游戏中共有超过300名特技各异的副将供玩家选择。副将除了可以保卫主将以外，玩家还可以与副将一起发动连携的无双技，更好地提升了护卫武将的使用价值。副将除了大众脸之外还可以使用各种强大的无双武将作为护卫，而且可以同时设定多名，其中包括了战国无双、水浒传的武将以及很多历史上的名将。如星彩及张飞发动连携，在COLLECTION就会出现“连携一览表”的菜单，从中显示哪些武将及副武将设有连携，而刚才的连携名称则为“张亲子”。本作的新意主要集中在庞大的副将系统和座骑育成系统，可以视为是次时代无双系列的试验平台，相信在不久的将来，这两项创新必然会出现在PS3主机上的无双新作中。



战国无双2帝国

Sengoku Musou 2 Empires/Samurai Warriors 2 Empires

2006年11月16日，被视为PS2上无双系列的完结之作的战国无双2帝国发售，本作是战国无双系列的首款帝国作品，类型依然为战术动作游戏，是以同年2月推出的PS2版《战国无双 2》为基础，并融合KOEI所擅长之历史战略模拟要素所构成。本作的基本要素与先前《真·三国无双 帝国》系列的进行方式基本类似，玩家将以战略模拟游戏的方式来经营自己的势力，就是所谓的内政系统，但在游戏的存在感和实用度有待商榷，操控武将进行战斗依然在游戏中占主导地位。本作的主打模式是争霸模式，玩家选择扮演任意一位大名，进行各种政略与战斗，以统一天下为目标持续奋战。在内政中玩家需实行各种政策以达富国强兵的目的，将武器锻造等级提升至4级，任意难度下在战斗中达成500人斩，就能入手本作的最强武器，武器可以修改属性和附加能力。而本次的战斗中引入了更多的事件和任务，达成后能在图库里获得特殊的奖励图片，这次的图片收集比较厚道的是给出了入手条件的提示。还引入了三国系列中立志模式的要素，能使敌方武将寝返。能对其他同伴下达各种作战指令，例如进攻敌阵、守护本阵等指令，可让玩家体验到运筹帷幄以及与伙伴同生共死的乐趣。灵活运用能对战场局势的走向起到很好的掌控作用，巧用各种战场谋略也是获得胜利的关键因素之一。另利用好本作新增的阵形要素对战斗大有帮助，每种阵型会附带特定的辅助效果，如加攻、加防等，对整个军团的作战都大有帮助。在本作之中，一旦与武将之间的亲密度很高，就可以和该名武将合作同时施展必杀技“连携无双奥义”。这种联合绝招在“夫妇”、“亲子”等特殊关系中也可以发动，3至4名武将一起施展必杀技时，会体验无比的爽快感。这次的争霸模式将战国时代的日本版图划分成25个区域，而剧本发展的目标就是要称霸全国。全部共有 4 篇符合史实的剧本与一篇虚拟的剧本。另外，在6个地方舞台之中，也设计了各地方的剧情，统一各地域之后，也可以再转入全国剧情。可操控角色超过400人，无双系列中的无双武将之外，还能操控所有大众脸武将，但除了佐佐木小次郎拥有专有武器“金刚严流”外，其他人都是通用太刀、枪和　刀三种武器。另一个较为吸引人的新要素是自创武将了，本次的自创武将还是采用的系列中无双武将的建模，并无太大新意，基本和《真·三国无双4 猛将传》的自创武将系统相同，唯一进化的就是可以为武将自定义在发动无双奥义时出现的家纹和奥义文字。此外，本作还设计其他多种游戏模式，包括模拟演武模式以及类似前作视听资料库里的战国图录和战国事典等。



纵观整个无双系列七年来的发展，是一部游戏演义史的缩影，本文在此将其精华做一个浓缩和整理，经历过潮起潮落，相信无双系列能在逆境中逆流而上，用决心、诚意和实力在次时代中开辟一个新的无双王朝，相信无双王者再次君临天下、举世无双的时代大幕即将开启，系列复兴指日可待，我们现在需要做的只是准备好鲜花和掌声而已……

"Countdown4!"

——《电软日志》△月○日

倒计时4!

现在是第196期，从现在开始，正式收集200期的留言。还有啊，所谓“留言”，不要只想到文字。

这期没怎么改版，可能一些人会有点儿奇怪。合适的时候自然会有一番大——折腾的，这眼看着没多远的事儿了，所以也就不搭新年的车了。不然我们频繁地变来变去你看着也觉得累不是?

叶子前些时候预报过全家福的事，我估计有些人也会在本期拼命地翻找——别费劲啦，不是在这期。杂志是提前一些进入了07年，不过我们这些大活人还是只能老老实实地按日历上标的日子过，那顿饭自然是要在12月底才会吃的。所谓“师出有名”，干什么事儿都得有个理由才好，我们想腐败一把的话自然要装备上新年的名义才放得开。不容易啊，一年才一次啊，大家想怎么折腾编辑赶紧说，现在出歪点子还勉强来得及。

看了看目前的回函，让我们玩cosplay的居多——嗯，我们尽力，尽力给你创造一个这辈子都难以忘怀的灰色回忆。

"这丫头说话就不能信。"

——某读者来信，第三段第六句

我装嫩说自己16你们还真信啊。

看来单纯的读者真不少，叶子以后要少开这种自作多情的玩笑了。其实因为去年叶子在一句玩笑话中偶然说过自己15，所以这次是延续传统而已……我这个人说话做事还是很严谨地……

实际上叶子当然没这么小，但也没那么老。至于具体年龄，我想跟自己的这份工作和职责都没啥关系，大家就不必关心了吧，你想我十六就十六，你觉得我六十就六十。认为我成精了最好，这样一身病也不会死，叶子同学将永远活在人民心中。

"死也要买Wii!"

———11月30日

下午3点43分，叶子在办公室内突然站起来说

为了火纹，我要买Wii!

没错，赛尔达和银河战士都是100%的好游戏，尤其是后者，更令叶子有十二万分的敬佩。不过毕竟，火纹的游戏方式更符合我的性格。可能是叶子平常把无双、零、FF这些东西嚷嚷得太过频繁了，其实我是编辑部内隐形的战略和战棋游戏fan，排名第二呢，除了魔王就是我了。这次看了关于新作的一些情报，突然莫名激动（我这人就是有心血来潮的毛病），本来还有些犹豫的心情不知怎地一下子就坚定了起来。也许吧，你会说我这也许只是一时的冲动——不过就算是又怎样呢，在大部分时间内都平淡无澜的生活中，如果还不主动给自己创造一些激情的亮点，那这人生也太无趣了。今年冬天好像比较冷，天寒地冻的，本来就把人身上那点儿热情的火苗压得声息全无，整天只知道把自己裹在大衣里在上下班的路上滚来滚去。所以努力地给自己找一些目标和期盼，实在是很有意思的事。

日版的Wii发售后其在国内的价格终于是降下来了，不然前段时间的美版机实在是贵得出格——当时可以说甚至把PS3反衬得十分便宜。其实这主机的合理价格也就是1800元左右的水平，不过在国内若想达



到这个直接汇率价，我们恐怕还要再等上一段时间。但等等也好，就个人而言，为了赛尔达、火纹和银河战士而买上一台Wii，值了。

顺便说一句，其实我在个人倾向上是有些偏SONY的。不过这又如何，在我看来，当某台主机的fan没问题，不过那些主观情绪也就是在没人的时候用来自己跟自己调情就挺好，至于因为自身的好恶就没道理地嘲笑或贬损其它“阵营”，实在是浪费大好青春的没头脑举动。人家又不会因为这一厢情愿的fan就给我们发工资，而且可以确定的是，想让自己喜欢的东西呈现涨幅，绝不取决于我们为此付出的口水量。那东西其实只能做到两件事：淹死蚂蚁，或者让你的键盘短路。话说回来，我那“短路”兼短命NGC至今还没修好呢——倒不是说真的修理无门，只是我估计若要修的话还不如再买一台来得值呢。

“叶子被大家宠坏了。”

——三栖人网络论坛，读者意见

看见论坛上有人对我提出的批评和意见，仔细想想，其中一些挺有道理。

我在一些方向上的确走得有些偏了，这其中，有一些下意识、自鸣得意的娇纵，也有一些身不由己、不得不为之的难处。

既然有做得不合适的地方，那就一定要调整。

其实这两年来，很诚恳地说，我时常在思考和努力——不过实在抱歉，有一些事情，是身在这个位置上的我无法做到的；有一些话，是我身在这个位置上无法说出口的。如果你愿意稍微多分给我一些理解，那叶子万分感谢。





进入电软两年多走到现在，我的精力已经不允许全部只集中在一两个栏目上了。而如果一定要按结果来评论这些改变的话，那么其中的一些可以说是积极的变革，而另外的一些，可以说是我的逃避。

但所谓世事的真面目就在于此，求不得一个完美。或者说很多时候我们若抱着求全的心态去追求，反倒会制造出严重的缺陷。家是一个让人心情放松休息的地方——但我说句实话，它同时也无力承担太多的期待。我们报道娱乐，我们也提供娱乐——很多时候，就是这样而已。

但不管怎样，我有时会困惑、有时会松懈、有时会犯错误，这种时候，很感谢有人站出来提醒或指正我。不同人的会期待不同的我，不同的期待造就了现在这个多面的我。

Something about time

——点个人的随感

包含各种形式在内的无数文艺作品向我们施加了这样一种暗示：时间是一条坐标线，每一段过往都在上面留下了属于自己的标识和痕迹。正由于此，所以我们会怀念过去，所以我们会希望回到过去，所以我们有时以为自己能回到过去。

可是，亲爱的，时间是一条线没错，但我们看待它的方向错了。

把这条线横着摆在眼前，你自然会觉得它上面的每一个点都是那么鲜明且永久地存在着，可以供自己随时拿起来把玩赏析。但现在，请伸手把这条线转一个角度，让它延伸的方向正对着自己的眼睛——如何？

这时我们只看到了一个点，而这，才是时间的真面目。所有过去的一切，都已经被覆盖掉了，消失了、没有了，只有最新的这一个自己，这个被UPDATE过的版本，才是唯一确定的存在。

所有的人和事，都是如此。只有明白这个道理之后，我们才可能踏过已死掉的过去，决绝地往前走。

穷到不掉渣



猴子

●上期结束之后，花了好长一段时间才从PS3的阴影中走出来。次世代的魅力很难抗拒，尽管《源氏·神威奏乱》这个本来可以做得很好的游戏被一群脑筋老旧的制作人糟蹋了……还是PS2 好啊。

●觉得最新发售的美版CAPCOM合集2比PS3的游戏耐玩多了。尤其是那个EXTRA模式里的问答小游戏，考的都是历代卡氏游戏的知识，从早年的街霸洛克人到鬼武者和Dead Rising无所不考，当真有教育意义之极。问题都是英文的，英语好的同学可以试一试。

●FF6居然能够在11月底之前玩到，还是掌机的Dump者效率高呀！这样一来GBA上最后的FF盛宴算是圆满了。但是我的SP找不着了，现在只好先偷别人的NDS来玩了，惨啊……

●新年新气象，大家圣诞节元旦节春节愉快！什么？今年春节来得晚，那就当我什么都没说吧……

叶子说：猴子同学由于上月积极收入游戏，开销过大，导致本月2号起即陷入新一轮财政危机……

“天气凉了，进入闯家，大家聚在一起真的很温暖！”

——北京 杨弋晨

VOICE 最近感觉杂志比较浮躁，希望改版后能尽快稳定下来。 From 河北保定 姚尧

嗯，谢谢你的点醒。太多反思或检讨的话就不多说了，说了这里也放不下。对于你的看法，叶子也有一些同感。虽然这一年来我真的可以很自信地说，我们的杂志是在进步中的，但同时叶子也意识到了一些潜藏着的暗流和隐患，在心态控制和步伐节奏等方面我们还是有一些急躁、粗糙以及磕绊。但既然意识到了这些问题，请相信我们一直是在致力于整改中。只不过罗马不是一夜建成的，电软也是需要时间逐步完善的。

VOICE 这几期的报道让寝室里的人认识到了什么是PS3，但当我告诉他们要花599美元还要另买2、3万的液晶电视时，他们都统统昏了过去。而对我这样连PS2手柄都没摸过的人来说，PS3更是遥不可及，还是考虑买个Wii可行性更高。 From 上海 贝峰



经测试，PS3用AV线接一台相当普通的电视，其效果也是可以接受的，至少画面上的字体不会因此而模糊。但相比之下360就不行了，同样的电视，同样接AV线，同样大小的字在360上就糊得几乎无法辨认。所以从这点来看，PS3实际还是很有草根性的吗，高端豪华的搭配固然是好，但土鳖配置也无不可。

Wii的话……据传明年会有神游版？目前这个消息无法确切证实，但值得期待。



VOICE 最爱寄生前夜，希望有一天，SQUARE能想起这个被遗忘的经典。 From 河北衡水 王砚

啊啊，其实我也是相当喜欢寄生前夜的，1代的系统实在是太赞了，不论是强调动作反应，还是追求收集改造，都可以找到属于自己的乐趣。叶子当时疯狂地改造枪支防具，结果还是被克莱斯勒大厦郁闷得够呛。那段艰苦攻关的时光，现在回想起来真的是很美好。

现在的SE正积极地翻捡当年的旧家当，但偏偏寄生前夜一直被放置在角落里，没有半点动静，现在她的身上一定沉积了不少灰尘吧。不过对于目前的SE来说，多撒网、广捞鱼是其主要的运营手段，但他已不会轻易地进行大量的投入或开发。好比我们看到其近期又一口气公布了一批NDS上的作品，但实际上这些游戏基本全部是外包的——SE现在所遵循的是相当稳重保守的方针，一种明哲保身的态度。在这种情况下，寄生前夜以沉默延续自己的美丽也算不错。

sometimes lying is good



北斗

●某日晚上从好友那蹭完饭后坐公交回家，途中上来一个老太太，于是连忙起身让座，谁知老太太一再谢绝，北斗情急之下只得谎称自己下一站就下，老太太这才坐下。然后……到了下一站，为了圆谎，北斗只能提前下车。再然后……活活走了三站地才到了家。

●看一美食节目，某大厨用咸蛋黄、哈士蟆等原材料做了一道菜，看得坐在电视机前的北斗口水哗哗的。谁知营养学家认为这道菜含胆固醇过高，给予了严重批评。嗯，这个评论固然没错，只不过谁真就那么有钱天天吃这玩意儿？

●前阵子看了新拍的《圆明园》记录片，感觉相当不错，这里郑重推荐给大家，有条件的朋友最好去影院感受一下。

叶子说：感动得没话说了，这可真是个实在人。另外啊，受木头影响看美剧多痛苦，还得经常忍受他恶意的剧透，还是像我一样追看动画比较有前途。

想死一次吗？

SOUND ONLY

稀有

唯夜

●不是老有人责问我为什么偷懒不写手札么，那这期就以“稀有怪”的身份来一个吧。
●有不少人都托叶子给唯夜带个好，呃……看来我们的身份还是被大家识破了啊。没错，其实我跟叶子是双子姐妹。
●最近在忙里偷闲地追看三部动画和三部漫画。不过三部动画中倒有两部我虽然每集都下，但每集都不看……留在那里，也许某天会有时间和心情去欣赏吧。
●《地狱少女·二笼》渐入佳境，剧情结构和讲述比第一部要好多了，我fan红眼睛。
●通过回函发现，电玩女生越来越多了，真好。
●我喜欢红楼梦，我支持切尔西。
●近一年来错过了好多电影，前段时间想列个清单整理一下自己欠的电影债，发现已经数不清了。前些天跑去看了《墨攻》，感觉中等吧。战争场面还算不错，但影片整体节奏控制得不好，重心不够突出，更是没有为人物刻画留下足够的空间。推荐大家找来原作漫画《墨子攻略》一看，战争中那些原始的、野性的和残酷的东西被表现得相当真实，好作品。
●下一个目标是《伤城》。
●我fan金城武，我fan刘德华。
●见缝插针地打最新的恶魔城，现已基本圆满。
●见鬼，我说话怎么开始像木头了。

叶子说： 唔，我就不必说什么了吧……

“希望出一个风林的立体玩偶！”

——河北石家庄 葛海峰

VOICE 高考后我专门囤积了2000大洋，目标当然是NDSL或PSP了。现在我个人倾向于PSP，因为太喜欢它的视觉冲击力了，但我对老索的质量关一贯持怀疑态度，尽管我的索爱手机还不错。叶姐，给点儿建议吧，就针对PSP的质量问题说两句。

From 江苏南京 汪泷

从你的话来看，其实自己是没有经历过索尼产品的质量问题了？那又何必人云亦云地觉得它的东西一定质量不好呢？以我个人的经验来看，只要合理地正常使用，没觉得索尼的产品有多么糟糕短命。至于PSP么，坐在我旁边的小沛算是挺疯狂地使用一年多了，我的许多朋友也都很早买了PSP，叶子都没听他们抱怨过自己的机器出了什么问题。万事都有一个寿命年限，人和物都是这个道理，我们人讲究保健养生，机器同样需要保养。只要使用得当，它的表现自会令你满意。

顺便问一句，你的索爱型号是W550c吗？如果是的话，铃声一定要用“夜曲”，手机外壳用橙红色，我可以很负责地告诉你，绝配！

VOICE 配合次世代平台的到来，干脆电软200期纪念就送几台次世代主机外加HDTV作为抽奖用的奖品吧。电软的抽奖一直有些“小品级”，让回函的我有些提不起劲呢。要是送了次世代主机，那时电软加5元说不定还要比现在卖得好。以上仅供参考，老编们不要打我。

From 上海 林竞

批准了！我们准备到时候就把猴子和芥菜的工资用来买奖品，他们俩可以为读者作出这种贡献，想来也一定可以饿着肚子，含笑……（此处消音处理）了吧。

VOICE 学习真是枯燥之味，不过有时也还是有快乐的时候。就拿昨天晚上来说吧，教学楼因为教师宿舍用电量过多而线路跳电了，教室里一下子变得漆黑。我们哥儿几个这时便挤到了一起，谈起了游戏。其他同学们也都挤在了一起，聊起了各自感兴趣的话题。那场面是相当热闹，欢笑声此起彼伏。不过快乐总是短暂的，电来了，我们又回到了学习中，真是有一点苦中作乐的感觉。

From 四川达县 张家浩

VOICE 本人最近成了“电鼠”，身上的电荷过多且冒静电，时不时给我来个电击，十分难受，百分郁闷。接水龙头被电，与人握手被电，拿鼠标被电……我，我死了算了……

From 福建宁德 郑冠宏

VOICE 全家福可不可以大点并注明谁是谁啊？不然有的不认识，而就算认识，那么丁点儿小也看不清啊。

From 广西桂林 周丽

VOICE 原来风林是主编大人呀，那他不就可以在编辑部为所欲为，横着走都没人管了吗？真幸福呀，俺好羡慕！如果我是主编的话，天天叫小沛帮我买早点，北斗帮我冲咖啡，雪飞帮我马杀鸡，大怪陪我玩格斗，薯子给我擦皮鞋，芥菜教我玩三国，猴子给我当宠物。

From 浙江嵊泗 姜辉

VOICE 世界上最远的距离，不是生与死的离别，而是PS3放在我面前，我却没钱把它带回家。

From 上海 刘俊翔

VOICE 话说口袋里面苗条的431号基尼猫进化后真是有风林的风范啊。

From 福建德化 颜幼达

VOICE 最近发现，如果将电软横过来看，不正好是“宽屏”吗。建议试着按这个方向排版印刷，或许会给读者带来“视觉上的震撼”。就算现在市面上还没有哪种杂志是这么做的，这也是一种创新吧。不过估计一下子还不太可能在电软上实现如此变革，但可以先拿回函卡开刀，看看读者反映如何。

From 广西武鸣 李兴源

VOICE 我的愿望是全机种制霸，但我相对还是比较喜欢任氏主机，它的性能稳定，经得起摔打，而其上的火纹和塞尔达系列是我的最爱。希望能和其他任饭们交流心得。

From 河北鹿泉 高涛

VOICE PS2在家和在学校受到的待遇完全不一样嘛。看着这里同学们的热情程度都足以摧毁10台PS2。不过以一台PS2的牺牲来拉拢大家加入TV Game阵营，感觉还是不错的。

From 河北石家庄 陈昊

VOICE 22期上关于恶魔城的专访看得我十分高兴，只是不知里面提到的“新作”是掌机上的还是家用机上的呢？如果是PS2上的话，千万别再像“黑暗的诅咒”那样失败了，“无罪的叹息”都比它好。说起来，我很期待PSP上的恶魔城与生化。

From 湖北武汉 邓恺

至少从目前来看，“废墟”之后的新作还是没有任何实质性情报的事儿呢。说起来，其实PS2上这两作恶魔城都是挺有诚意的，我们不要因为它是3D的就心生排斥，否则这个拒绝的理由未免也太单纯了，所谓传统并不是不可以背离的东西。

“黑暗的诅咒”很糟糕吗？不过叶子倒觉得这一作还不错啊。偷盗、使魔的多线路培养，以及物品合成都是很有趣味的要素，从其复杂程度来看做得也很是用心。人物配合各种武器所使出的招式相当丰富，力度感也比较好。说实话，个人觉得优点挺多的。不知你的看法具体是怎样的，可以的话，以后不妨再来信讨论一下。

PSP上的恶魔城与生化？你指的是完全新作么？这个还没听到什么动静，不过现在PSP上官方PS模拟器也推出了，首批公布的九个游戏中就有生化1的导演剪辑版，相信月下的出现也是早晚的事情吧。

VOICE 问叶子一个小智力题，如果1=5，2=10，3=15，4=20，那么5=多少？快回答！叶子肯定说5=25，哈哈，5=1啦，笨笨，一开始不就说了么。

From 江苏南京 蔡凯

……被暗算了，叶子的确说是25……原来我真的是一个笨蛋。不过证明我是笨蛋对你有什么好处？每期都会在家里看见这张笨蛋脸你感觉很开心么？所以说啦，有些事情我们就忘了它吧，忘了它吧……

话说我拿这道题去问小沛，大约是听上去太简单了，小沛迟疑地回答道：“难道……不是25吗？”哇哈哈哈哈，这下子平衡了、平衡了！我早就说过自己是一种很容易满足的动物。现在我跟你的成就一样了，你证明了叶子是笨蛋，而叶子证明了笨蛋是可以被传染的。

From
广东茂名 李春林

biu biu biu biu biu biu biu

咖咖咖……

●老爸在MSN上问：“11月11日的光棍聚会你去参加了么？”我暴汗：“没有……我去参加那个干什么。”老爸感叹道：“现在居然连光棍都有节日了。”我：“……你怎么知道的？”老爸：“在网上看到的报道啊。说11月11日这天北京有很多光棍参加聚会活动，还说北京的光棍数量全国第一——还不都是你们这些人凑的数。”我：“……”
●本期Wii版《赛尔达传说·黎明公主》倾情攻略，每天办公室里大家都安安静静地工作，就我一个人对着屏幕手舞足蹈，知道的是我在玩游戏，不知道的还以为我在跳大神……

叶子说： 星彩同学岂止是手舞足蹈啊，他玩Wario的时候那才叫声情并茂。刚开始还显得有些放不开，但很快就身心投入其中十分活跃了。话说任天堂在瓦里奥这个游戏中的明确提示就是，你得舍弃羞耻心，你得不要脸……

芥菜

VOICE 上大学几个月，最令我头疼的是宿舍里没有电视，而且还没PSP，我的游戏进行到老的梦想岂不是要泡汤。小编们帮个忙吧，给我们学校提点意见，要不送我台PSP吧。
From 陕西西安 李雪峰

VOICE 叶子姐，我希望你们在200期附送的东西是你们每个编辑的cosplay照。
From 江苏淮阴 吴颖杰

VOICE 电软主编，爱子风林。号令众编，莫敢不从。龙哥不出，谁与争锋。
From 广东吴川 林超龙

VOICE 以前总想，离开了游戏我怎么活呀。不过现在高三了，没条件玩了，才发现没有游戏我也活得很好。平时学习很紧张，有空儿一般就和同学踢踢球。高三并没有一些人说得那么苦闷。

以前总是对某某游戏的发售特别关注，现在则是喜欢看一些市场评论之类的东西。简而言之就是以前更关注游戏，现在更关注游戏产业。
From 湖南长沙 方腾

VOICE 关于今年小编们的全家福，就来个特别的吧！每人COS一个自己最喜欢的角色。一年才一次，好好秀一下！让我们看看小编们个性的一面。
From 内蒙古满洲里 张亚龙

VOICE 电软还没看完就被老师抢走，太可惜了。可见老师也喜欢看电软。
From 黑龙江黄北 张玉杰

我喜欢你……的PSP

●本期最重要的任务就是完成圣女贞德的攻略任务，因此在开始工作之初就相当繁忙，突发奇想计划借攻略逃手札！结果叶子妹妹技高一筹，我那伟大的逃避手札计划彻底破产。

●天儿越来越冷，活儿越来越多，早上越来越不想起床，因此在单位越来越凶，深受其害的当属距离本人较近的小沛兄。其不但经常无故被本人殴打，还被我剥夺了吃饭时点菜的权力，在此对他深表同情。另外还想告诉小沛一句：冤有头债有主，本人虐待你都是因为大怪跑得太快，你要恨就恨他吧！

●认识了一个新朋友名叫小杉，每次见到我都狂吠示好，还差点儿扑我身上咬我，下次见到它一定得喂它点儿好吃的才成。

涂满了泻药的……

吼！！！

雪飞

叶子说：魔王最近一反常态穿起了一件纯白色的衣服，端的是熠熠生辉光彩照人绚丽夺目，搞得我有时都不敢直视他了，看来他果然要做天使了。

“PS3会吸着光盘不放吗？”

——湖北十堰 余魏洋可



VOICE 这段从PS2到PS3的过渡期，应该会有很多人回头去玩些PS2早期的经典游戏吧。杂志能不能回顾这一类的攻略呢？像我这样买书龄不到一年的读者面对老游戏有些无助啊。例如FFX，真的找不到攻略，可你又经常提到此游戏啊，看得欲抓狂啦。

From 四川南充 李言

真是抱歉，一些老游戏虽然经典，不过杂志现在拿出很多版面去做攻关方面的回顾确实不太现实，时效性上的考虑毕竟是首位的。不过话说回来，像FFX这种游戏，怎么可能找不到攻略呢？这种时候就要善用网络资源了，利用传说中最强大的搜索引擎GOOGLE（中文名：谷歌），包你会找到完整详备的资料。

而且如果你只是为通关看剧情，那也不一定必须有攻略的辅助，如果是为了收集等隐藏要素去的，实在不行还可以问龙哥，以后各类疑难杂症都会有主治医师集中开办专家门诊，到时候你可以问个爽。而且……你也可以问我吗。毫不脸红地说，对于近代FF，我是编辑部里玩得最透彻的人——没有之一！

呃，补充一句，FF11是例外，要是哪位真有FF11的相关问题，请咨询PERFECT，他在这方面是编辑部达人——也没有之一。

VOICE 叶子姐，我也很想要FFX，不过我想要的是日版，所以能不能把你的那套卖给我？作为家人的一员，能以成本价吗（你想要的是国际版，所以没关系吧）？

From 安徽淮南 洪传玮

成本价？你指的是以原始塑料的价格来计算包装盒和碟片吗……你好残忍。

为啥想要日版呢？日版没有暗黑召唤兽、没有最强隐藏BOSS，也没有强制怪物掉落各种sphere的技能，这使得晶球盘的改造更花时间，而且日版里的格子数也少了一些，改造不够完美啊。并且日版中斩魔刀的几率实在是相当的低……总之可以说，国际版里作了削弱性调整的主要就是quick hit，它在日版中最快的情况下待机时间只有1，而国际版中这个数值最小也只能到3，足足多了两倍。日版中手持七曜武器quick hit连发是最为恐怖的伤害输出，但可惜的是，这个版本中的强敌不够多。而且你别忘了，只有国际版中才有“返回过去”的BUG哟，练成全数值255的金身后再返回过去，就可以在完全不受战斗阻碍的情况下专心地体味剧情，实在是很享受呢。也许你在听过日语配音后会对英文很不适应，但叶子要很认真地说，国际版的配音一样十分优秀，每个人的性格和情感都表达得贴切到位，尤其是Auron的声音，一种沧桑成熟的酷。

当然，两个版本所副赠的DVD内容是各有千秋，也许你要日版是为了收藏，但叶子也一样啊，你买走了我咋办？话说最近叶子的国际版终于到了（再次感谢那位友人），这下子FFX和FFX-2的日版和国际版总算是都收齐了，一家四个摆在一起多体面，你也不想把她们拆散吧？

VOICE 对于我这种一没护照去日本抢劫，二没机票去北京电软总部抢劫的人来说，面对着从各个角度拍摄的PS3照片，剩下的就只有满心的诅咒。诅咒电软的第一台PS3因电源被烧而无法使用。

From 四川攀枝花 刘勇



如果你的诅咒真的应验了，那猴子毫无疑问会成为世界上最恨你的灵长类动物。作为编辑部里第一个可以长时间独占PS3的人，他当初在攻略期间被强加的责任就是全面负责PS3的安全——换句话说，不论是谁弄坏了PS3，都要他掏工资赔……（别看我，我在现实里真的是好人，这么邪恶的决议是木头定的）。

但现在我们知道，即便是日版的PS3对应的也是广幅电压，也就是说实际上从110V到220V都可以直插。别看机器上的铭牌，那上面是骗你的，PS3内部的电源上所标记的才是真实——不过，叶子强烈建议有PS3的读者别试图去拆机器确认，要是拆了之后装不回去可就糟之糕矣了。

相信我，没错的。如果哪位还有怀疑，那就干脆直插一把220V试试——注意我指的是PS3，不是人。

所以啊刘勇读者，你的诅咒看来是要落空喽。当天猴子在确认了这个消息后，就愤然踢飞了倚仗多日的沉重变压器，把PS3的插头狠狠地插进了多极插座。现在我们知道，那时的猴子被源氏2折磨得不轻，也许他借这个动作把自己想象成一位手握长矛的勇士，用自己的武器狠狠地刺进了……（此处再次消音处理）的胸膛。

其实想一想就会明白，索尼方面根本没有必要、也没有时间和精力为PS3配备两种型号的电源。更何况在日版发售前夕，甚至有一批本来是配给香港首发的机器被紧急抽调回去填补日本市场的需求——这显然说明两地机器的电源是可以通用的，不然买了这批机器的日本玩家难道还要特意去采购一个增幅变压器么。

另外补充一句，我们编辑部内有铁拳达人、街霸达人、VF达人……就算你有机票来打劫，怕也是凶多吉少。

“洗澡，换衣服，去买电软！”

——陕西西安 薛佳兴

辣椒面儿就香肠泡面



PERFECT

●风邪缠身，截稿后就一直没有好，日复一日地虚弱着……

●周一的中午12点才昏昏沉沉地睡醒，突然发现手机里有一条新短信，原来小沛也在吃白加黑……

●终于看了加勒比海盗2，里面的原始小岛和食人部落都是PERFECT喜欢的题材，尤其是两艘古船在海面上的激战，场面比一代精彩许多，要是收尾不那么唐突就真的完美了。

●周末在家看球，发觉很多自己喜欢的球员已经不知不觉地过了……98年为了世界杯而买新电视时的冲动心情，PERFECT着实感慨了一番。

●毫无疑问，我们认识的叶子MM，是女孩中最诡异的。

叶子说：这个习惯很不好，这个习惯很不好……当大家在手机的……想再凑几个字的时候，叶子发现这时被选择拿来过嘴瘾的一般都是我了……



人非朽木，岂可不雕?



风林

●又要来同学聚会，思绪突然混乱。

●找一雅处喝茶水，结果结帐时被黑。

●听最喜欢的音乐，每次都会很感动。

●我发现自己好久都没有遇到过"安静"了。

●表弟说：哥，你老了。我无语。

●年底有齐秦的演唱会，这次一定会去听。

●完了，同学们都结婚了，就剩我了……

●这到底是一个怎么样的时代啊！创造奇迹去吧少年！

●三栖人社区网络志有了，推荐各位下载。

●对"垃圾"有了新的定义。

●本月电话费狂飚、飚、飚飚飚……

●"影院周游"计划提前展开，先头《墨攻》。

●吃某快餐，必反胃酸。

●最后说说新主机的事。我必须表明，我是很欣赏PS3的。

●当然，我也喜欢Wii。

●所以，我还是继续玩360了。

●写着写着，突然发现"擎天柱"终于变正常了！

●然后，去北斗的桌子上虐待惊破天……

●接下来都是好戏，大家要欢呼认真看哨！

●原来编辑部的位置是这么地不好找，每次来人都要确认好多次地址。

●据说猴子当年还做过模特哩。就是那种站在某个台上，台下坐着好多人的那种。欢迎竞猜，猜对唯夜有奖。

●编辑部小秘密：风某的体重名次继续走低！

叶子说：连我们的画师都反映他看不懂木头的手札了，当然，我无所谓，看不懂就给他胡画好了。

VOICE 小弟是一位F1赛车铁杆fan，最喜欢的便是车王舒马赫。听说PS3上会有一款F1的游戏"F1锦标赛"，虽然杂志在191期曾经介绍过，但小弟觉得不够详细。希望在这款作品问世后，电软能够全面地介绍这款游戏，篇幅最好能够像"山脊赛车7"那么大就好了。　From 山西大同 孙逸飞

这其实是一个系列的，之前每年都会推出一作，绝对是相当专业的F1赛车游戏。但也正由于它太写实专业了，对玩家的F1相关专业技术知识要求比较高，构成了一道有相当程度的门槛，导致其在国内的受众就更是有限了。这个游戏我们以后会考虑继续介绍，不过恐怕是难以有什么大的篇幅了，因为国内研究它的玩家相对实在太少，很多时候杂志的选材要优先顾及大多数人的选择，还请理解。

VOICE 我是一个新玩家，很爱FTG，不过、不过……问一个超低级的问题：攻略上面的招式J、P、K、S或236P等数字和符号分别都代表什么，最好列个表说明一下，我很苦恼啊。请不要笑话我，体谅一下我们这些菜鸟吧。　From 西藏拉萨 阿旺平措

电脑标准键盘的右侧不都有一块小键盘的区域么，上面的一些数字与方向箭头明确地标注在了一起。在格斗游戏中，默认以1P人物面向右站立为准，这样6代表右、4代表左、2代表下，而8代表上，至于其它数字则意味着相应的斜方向。K指的是腿攻击（Kick），而P则代表拳攻击（Punch）。至于S的说法则因具体游戏而异，并没有一个统一的含义，比如在罪恶工具系列里，S代表的是一般斩攻击（Slash）。

"PS4什么时候有啊？"

——浙江温岭 曹磊

VOICE 玩到第七遍北欧战神传2了，红莲也终于突破了七次，人物终于全99了，尤其是我最喜欢的亚莉和芙蕾。但接着记忆卡却出错了，我狂哭啊！而且之前因为这个游戏我已经换了一个光头了，为啥这游戏这么有毁灭性呢？　From 北京 姜浩

看来这款作品会永远留存在你的记忆中了。红莲在通过10次后其BOSS强度会强化到最高，不知你当时是不是在冲击这个目标，倘真如此，大事未竟而遇此灾厄，实在是可叹啊。叶子到目前为止的游戏生涯中还没有遇到过如此惨痛的经历，仅有的两次灰色回忆一是我不久前提到的，自己的NGC坏掉了。不过我依然很感谢它，因为看得出来，它是咬着牙拼命坚持到我把火纹通关了才挂掉的，真是坚强的好战士。

二则是叶子很久以前在家里说过（大约一年多前了吧），我曾经把一块记忆卡里面的内容都清除了，然后，叶子才发现，那块卡不是我的……算了算了，就此打住，过去的事就让它过去吧。

VOICE 本人现在也过上了馒头就咸菜的生活了。为啥？当然是为了省吃俭用攒钱买DSL咯！现在一个月最多只花50大洋，基本上过年的时候就能入手DSL了，哈哈。50元里30用来买电软和掌机迷，还有20是一个月的生活费啊！看到没，我把贵社的杂志看得比生命（吃饭就是生命）还重要啊。

啥也不说了，最后一句了，就让我进家门吧，待在哪都行。　From 湖北襄樊 张刚

如此支持，我们真是受宠若惊。不过你也不要这么亏待自己，一个月20块钱饭费真的够吗？难道说精神上吸收饱了物质上也就不饿了？既然有条件的话，还是对自己放宽一些限制吧。其实饿不饿的好歹都能



对付过去，吃个半饱也能忍受，但吃饭不等于往胃里填满了东西就OK的，饮食的营养结构一定要注意。有了节日的名义，到时候让家里赞助一些也并不是不可能的事吧。不过你攒钱的决心和毅力令叶子佩服，我要是有你这份精神力，现在早就可以买两个PS3，玩一台砸一台了……

既然说待在哪里都行，我本来是打算把你挂在墙上的，不过想了想，还是放到地上吧。



VOICE 不知道叶同学什么时候会有想把手柄甩了再开仓把盘啃掉的冲动？小的在玩FF12的时候与欧米伽同学争地盘时，见其体力已不支，遂用终结技伺候。谁知它中招后还未归西，而我由于MP不足、回复不及而团灭。它当时血槽真的已经空了啊！　From 江苏无锡 吕诚

这个故事告诉我们，无论什么时候都不要怙记耍酷，老老实实先把敌人干掉才是硬道理。欧米伽同学的HP有10370699呢，而且它跟另外一个体力五千多万（确切点儿说是50112254）的老贼不同，欧米伽的血量只显示为一条，所以你可以想象其血槽上哪怕一丁点儿的进度实际都对应着多少HP。我们看着其体力见底儿了，其实它还有底力一拼的，千万不能松懈。它当时的血槽一定没空，这要么是你的错觉，要么是你的形容夸张了，再不然就是你的融合技连续得不够，所造成的伤害还不足以毙掉它。

当然了，还有一个最糟糕的推测——就是你的显示设备该更新了……也许对方还有几毫米的体力，可你的电视已经无法将其清晰显示出来了。

OK，这真是一个相当打击人的解释，我闭嘴，我不多说了。其实如果你当时反应得够快，还是有机会跑掉的，但只要稍一犹豫，恐怕就只有"激光从左肩入，穿胸偏右出，立仆"的结局了。

"我十分想买PS3，贷款都行。"

——河南商丘 艾菲

VOICE 全球变暖越来越严重了，不知道小编们有几位是有车（不是自行车、助动车）一族呀？记得要多走路少开车，减少污染。　From 上海 顾晓峰

编辑们……好像都没车，俗话说穷到掉渣，可事实是每到月底的时候我们很多人穷到连渣都掉不出来了，还想供车养车？可怜猴子同学每月都要向PERFECT借钱，以至于在后者面前再也抬不起头来，每次都乖乖被蹂躏，实在是悲惨世界，悲惨人生啊。

（插播广告：构筑和谐社会，请善待动物。）

不过这样也好，就当是我们为环保工作变相做了贡献吧。看看现在的大气质量、水资源短缺、土地沙漠化、气候异常……人是一种容易短视的动物，很多痛苦在不加之于身之前是不会意识到它的严重的……

谢幕战第二回！

●就PS3来说，我更喜欢拥有它的感觉，因为首发作品没一个真正令我投入。

●就360来说，我更喜欢观看它的画面，因为我最想玩的死或生毫无游戏性可言。

●就Wii来说，我更喜欢融入它的游戏而不是注重性能，因为全新的游戏方法带给我无限的乐趣。

●当然了，就money来说，它们现在的价格我都无法承担……

●恭喜我的PSP已经升级到3.01版，可是PS的游戏现在还没有弄到，关键是我没有可以用于网上支付的国际信用卡……看来除了可以直接支持摄像头之外，我这次的升级也没有多少实际意义。

叶子说：沛沛看着编辑部里的机器，口水都滴下来了，这个可爱而且博爱的家伙。另外说一句，现在编辑部里的摄影师俨然从PERFECT过渡到了小沛。



小沛

VOICE 给叶子提过诸多问题，但从来没见你答复过，老感觉是在自言自语。我认为你缺乏和读者的交流，没有诚意。就拿全家福来说吧，一直建议你把众小编全体人员的合影做成明信片送给大家，可是每次它都只出现在杂志的角落里，而且尺寸超小，你这是什么态度呀！沟通从“心”开始，我希望叶子认真考虑这个问题。以上纯属个人观点，仅供参考。

From 河北卢龙 何涛

呃，我给读者带来这种印象了吗……这可是一定要立刻改正的事情了。不过请相信，也许我做的还不够，但诚意肯定是有的。如果是很有必要回复的事情，叶子不会置之不理的；还有一些关于具体游戏的问题，我只是转给了龙哥而已，总抢生意毕竟不够厚道吗，再说他比叶子可渊博得多。

另外正如我在这次前言里坦承的，对于一些偏感性和抽象的话题，叶子有时的确是采取了回避的态度。不是怕麻烦，而是越来越觉得自己说不好了。本来叶子就没有资格自作聪明地指点别人的思想，承蒙一些人的信任，愿意跟叶子聊起这类话题，但说实话我一直觉得很惶恐。我与大家本就是同龄人，实在没有多出什么丰富的领悟或见解，一些话说得很玄乎，其实于听者没有太大意义，而对于旁观者来说就更是无聊了。所以我唯独在家里说话的风格日趋转变，其实也是出于这种考虑。叶子知道一些读者倾向于我两年前那种说话的样子——那个我还在，只不过不会那么频繁地冒出来了。其实大家可以注意到，我在家里、在特别策划的文章里，以及在攻略中说话的风格都截然不同，这真是成功的人格分裂。

那些写来诚恳言语的读者，其实很多时候不必也不需要我来提出什么建议，如果非要叶子说点儿什么，我想自己在上期家的最后所引用的那句出自EVA的话，就是最好的答案。

至于合影的问题，难道你认为我们自以为明星把自己的真人照片满大街散发才是正确的态度？我们不鼓励读者把编辑想象成任何超越普通人的存在，我们也不会这样自以为是。一年贴一个小照片无伤大雅，故意弄得难以辨认一点儿，博大家一笑也就是了；可如若认真地随刊派送真人照，我想那真是严重的自作多情。一般来说，能够得到比较广泛传播的照片分三种：名人明星、寻人启示，以及通缉令。上面这仨，我们哪一个也不想做。

CV：比格・艺斯特



大怪

●洒家声优的身份被无情拆穿。有啥意见尽管提，我便是个摸索中成长的少年了。

●我的PSP终于在同事新一的支持下圆梦。几乎是第一时间我便借到了《TEKKEN DR》开始修炼。至于练的如何我不便透露，但是大怪我在游戏之前就明确了自己的训练要点——所有三岛流角色、马度克、两个跆拳道高手加上拳击手史蒂文，都必须放弃。其实这几个角色拿PSP练成了高手倒也不是不可能，只不过一旦训练完毕，PSP铁定殉职罢了……

●鄙人深感科技的进步：“小小的Memory Stick就可以装下2G的东西！这简直是惊天地泣鬼神啊！”“说你呢，把卡给我拿回来，谁说给你用了！”咳咳，这人穷被人欺，连看看都不让……

叶子说： 大怪你拿人家的PSP到底给钱了么？喜洋洋地跑来跟我们说终于买了PSP——那是二手的好么，那是同事的好么，那还没给钱呢好么。





VOICE 身处高三这个阶段，恐怕没有几个人会把电软正大光明地放在家里吧。不过我就是一个另类，因为我家是开游戏厅的，每次电软一到，我便在爸妈面前正大光明地翻看。我家的游戏碟一直是我在购买，所以翻看电软成了“业务”需要，爸妈也自然不会阻拦。嘿嘿，幸福啊。 From 四川洪雅 魏翔

VOICE 本人十分喜欢“日文地狱”这个环节，请问可以在以后的刊物里讲解一些游戏中出现的日文汉字的含义吗？比如说“大丈夫、残念、邪魔”之类的汉字，谢谢了。 From广东惠州 杨俊乔

VOICE 我从初中看电软一直到现在，已经是研究生了。无论电软怎么变，我对你的感情都不会变。 From安徽蚌埠 华升

VOICE 每看完一期电软，总感觉有一丝进步参透在其中。身为家的一员，真的很高兴。200期大纪念快到了，没有什么精彩的贺词，只是默默地祝愿电软越办越好。 From山东枣庄 邵荣

VOICE 几年了，一期接一期，电软也长大了不少。不过最近我发现了一个定理，回前家一买PS3，也就是对我来说可能性为零了。哎……唯我想，回家的家人们最多的么，家里热闹吗？家里温暖吗？好想回趟家啊…… From 福建三明 张迪

VOICE 希望200期快到，希望全家福里生病或逃走的不是叶子。 From山东寿光 王汉斌

VOICE 啊，叶子好啊，又见面了。我虽没玩过“大神”，但听到Clover解散的消息心中还是有些感慨。是啊，天下没有不散的筵席，一些事说不定哪天在不知不觉间就会消失而去。我们不能太习惯于现状了，珍惜是可贵的。加油！ From 湖北武汉 姜临

VOICE 我相信神奇的北濑大人一定可以使Final Fantasy再创辉煌，我也会一如既往地支持FF，支持SE。 From江苏泰州 翟华

VOICE 打一个喷嚏说明家里人会叨你，打两个喷嚏说明家里人想你，打三个喷嚏说明家里人爱你，连打四个喷嚏说明你该上医院了。 From河南信阳 郝承兵

VOICE 我的名字叫徐迪，我对普通人没有兴趣，如果你们之中有电软星人、游戏星人或者动漫星人，就尽管来找我吧！以上！ From江苏徐州 徐迪

VOICE 叶子，我这里地处祖国遥远的大西北，买机又贵又不方便，但我却一路走过了历代主机的时代，可以说加起来已经花了我上万银子了。眼下我准备入手X360和一台支持1080p的显示器，大概这一下又要上万了。身边的朋友都说我傻，想玩游戏买一电脑得了。可我知道这才是一个执着玩家的精神，对，就是一种对游戏的执着追求！ From 新疆米泉 张智宝

VOICE 要小赞一下日文地狱近几期的表现，很不错呢。学到的实用东西真的比以前要多。毕竟RPG里还有一些“基本常识”是不懂的，虽然自己大概了解一些意思，不过确切地掌握一些还是很好的。继续下去，加油！ From 广西玉林 黄赞

VOICE 像我这样年龄的玩家，还给杂志写信，我想应该不多吧。以前都是迷恋在网络游戏中，自从和老婆结婚以后，就逐渐减少了上网时间，孩子的出生更是使我远离网络。不过令我欣喜的是，结婚那天，同事知道我喜欢游戏，他们几个人凑钱给我买了个PSP，那时候加1G记忆棒的白色PSP要2700左右吧。由这个PSP我投入了电子游戏的世界，最大的好处就是随时可以玩，不用老婆再唠叨了，而且现在老婆也开始抢着玩了。希望给叶子一点鼓励，祝福一下老婆和孩子永远健康快乐。 From 上海 崔紫嵩



大墙画廊



↑霸王丸 武汉 俞翔

好年轻的霸王丸啊！最让我羡慕的还是他的头发，怎么会有那么多？难道用了……



←我爱罗 湖北 bloodriver

这个我爱罗是成年版吧？脸上的杀气很重，要不是看他身后的葫芦，我差点认不出来了。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



→库巴激情足球 广东 马雷中

和原画的风格很近似，但线条的表现没有原作那么干净，至于那个足球，你粘的吧？



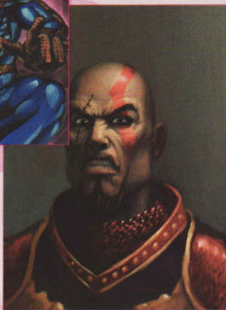
←伊达政宗 湖北 bloodriver

伊达政宗在游戏中感觉还不是那么出众，但经你的画笔，这个人物的特点已经跃然纸上了。



↑蜘蛛侠 广西 吴锦全

蜘蛛侠的漫画可能中国的玩家不怎么喜欢，但他的电影以及游戏倒还不错，个人认为他的造型其实不怎么帅。



←战神 江苏 ZP

这位战神好像已经变成大叔了，面目依然狰狞，但明显老迈了许多，N代快出吧！





↑无题 广东 Mastema

很漂亮的人设，虽然我不知道你画的究竟是谁，下次一定记得给自己的画起个名字，否则，我头大……

←塞尔达 北京 草虫May

你画的林克难道是女的？一脸的稚气不说，似乎隐约还能看到夸张的胸肌……

→幻想水浒传 福建 Devilruchi

很喜欢你的画风，有点卡通的感觉，而且颜色方面用得非常好，人物杂而不乱。



↓梦幻模拟战 吉林 尚鸣

手绘高手啊！连背景都画得那么细致，不过人物在画面中的位置选得不好，太靠中间了。



↑天剑 河南 王广

在你的笔下，这位女战神更像是一个翩翩起舞的舞者，而且比原画要漂亮许多。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

为执行国家规定，请今年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。






口袋妖怪"黑宝石"揭密

问■1、GBA版《忍者神龟》中，用四只龟全打通后出现了密码，当我把给出的密码输进主菜单中后，出现了五个框，每个框里有三个问号，开始可现第一个框，内容是和人赛摩托车，图的左下角出现了24秒之类的东西，这代表什么？这个怎么才能赢？2、在《口袋怪兽·黑宝石》英文版中，进入一个山洞后，怎么才能通过山洞？3、PS3的吸入式光驱有什么弊端？（河北石家庄 亢振坤）

答■1、那个是竞速模式，要进入该模式需要相应的密码，完成方法就是在规定的时间内到达终点即可，例如你说的那个"24秒"。竞速模式下五个关卡的开启密码分别是LSMMS、SSLDM、MSSLD、SRLMD和LSDRM。2、关于"黑宝石"的问题，龙哥以前在热线中就特意作出过说明：任天堂官方从来就没有发售过所谓的"黑宝石"版本，这个"黑宝石"应该是D版商自己折腾出来的玩意儿。据龙哥打听到的小道消息，"黑宝石"原来只是某玩家根据"绿宝石"（或是"火红/叶绿"）自己改的一个游戏，后来被某些D版商看到后就拿来做成游戏卡并冠之以"黑宝石"的招牌发售。由于口袋妖怪在我国的掌机玩家中有很高的人气，所以已经有不少玩家受骗上当。更过分的是，由于这个"黑宝石"本身就只是一个半完成品，还存在许多恶性BUG，其中之一就是月亮洞无法通过的问题——也就是你说的这个山洞。对于这件事，龙哥只能谴责那些不负责任的黑心D版商人们了。3、吸入式光驱的好处在于不需要繁琐的推拉操作，可以避免灰尘进入光驱。吸入式光驱也有其自身缺点，即对于8厘米的小盘片和其它特种光盘不能支持，或是没有紧急弹出功能，一旦发生卡盘就无法退出光盘，需要拆开才能解决。



↑上面这张图就是D版商自制的所谓"黑宝石"了，大家千万别上当！

1、我用GBA模拟器玩《口袋妖怪·绿宝石》，通关后读档，得到船票去战斗的国度，但上船后死机，为何？2、《最终幻想4》中幻兽的洞穴在哪？我找了好久都没有找到？3、SFC中《天地创造》的第二座塔如何打通？

（辽宁凌源 赵文磊）

1、这是ROM本身的问题，你可以去网上搜索一下关键字"绿宝石坐船不死机补丁"，将这个补丁下载后打上即可继续游戏。2、幻兽的洞窟（幻兽の洞窟）就在地下世界的左下角，你从**ドワ-フの**城出来后往下飞5、6格左右，再一直往左飞就会看到一个在熔岩上的小型孤岛，岛上那个就是幻兽的洞窟。注意幻兽洞窟中许多地形都是有伤害效果的，可以对所有角色使用浮空魔法（**レビテト**）来避免地形效果伤害，不过每进入下一层就


↑这个就是FF4中的幻兽的洞窟了。

需要重新使用浮空魔法才行。在尽头的图书馆底部，打败女王和幻兽王之后可以获得召唤兽阿修罗（**アスラ**）和海龙利维亚桑（**リヴァイアサン**）。对女王战的关键是让罗莎用反射魔法**リフレク**施加在对手身上，防止其给自己加血；对幻兽王战，它的弱点是雷，小心它的敌全魔法大海啸，及时恢复HP。3、这里就简要介绍一下试炼塔2的各层攻略要点：第一层，推动头上镶有红色宝石的石像即可打开暗门，该层共有两座这样的石像，也就是有两道暗门；第二层，由第一层的两道暗门上来分别按下两个红色按钮就可打开通往第三层的道路；第三层，共有四个红色按钮需要按下，不过左右各有一排石像挡住了去路，我们可以将左边这排由左数起的第一座石像以及右边那排由左数起的第二座石像推动；第四层，将左边那座头上镶有红色宝石的石像向左推，右边那座头上镶有红色宝石的石像向右推即可；第五层，用罐子砸中央那个被水围住的红色按钮。

1、对于今年才入手PSP与PS2不久的玩家来说，望龙哥推荐几款既经典又好玩，还不缺少意义的优秀作品。2、《战国BASARA2》中的道具非常古怪，为什么我连五星这种珍惜度的道具都取得了，却还未获得一些像"追击**の**手纲"、"呼运**のお**守り·绿"这样的二星道具呢？3、实况10中六星难度该如何出现？是在商店中买得吗？那我没见着呀？4、本人天生痛恨不懂的东西经常出现，尤其是日文，简直是天文，有些还是半日文半中文的，还能隐约了解，但还有些像FF12，就根本不知该如何下手了，希望以后会有相应的美版出现，其它游戏也一样，这个愿望会实现吗？5、《恶魔猎人3》中是否能变成无限魔人状态，该如何变？我玩到但丁必死，这一难度就十分吃力，问是否还是有更高难度？（新疆库尔勒 贺逸飞）

1、PSP的话，不知道你喜欢什么类型的游戏，像《怪物猎人P》、《皇牌空战X》、GTA系列和即将发售的MGS都挺不错的。至于PS2上的经典游戏，太多，就不说了。2、这个，貌似只能解释为人品或是运气问题了……另外，"呼运**のお**守り·绿"是三星道具。3、直接去商店买就行了，1000大洋。4、FF12的美版已经在10月31号发售了，其实绝大部分游戏都会发售相应的美版，你尽管放心。5、"DEVIL MUST DIE"——"但丁必死"，还真是标准的直译啊……想要变成无限魔人的话，只需在标题主菜单画面连续按L1、L2、R1和R2四个键，并且轮着按四个十字键一会，听到"Devil may cry"的音效后就算成功。之后在开启的几套


↑在商店花1000钱即可购买六星难度。

隐藏服装中有一套是魔力无限的，将其给但丁装备上，这样只要在但丁学会魔人变身后即可保持无限魔人状态。DMD就是最高难度了。

1、我想买一台豪华日版黑色PSP，但又看见本书报道KONAMI要推出合金装备OPS的限定色主机，现犹豫不决中，我想问是不是这台限定主机29190日元的价格不包含记忆棒和线控耳机还有USB线和充电器吗？龙哥建议我购买这款主机吗？2、PSP2.8版能不能玩SFC模拟器？2.8的PSP支持什么自制程序？3、PSP能实现AV输入吗？需要什么外设吗？该外设价格几何？如何操作？4、PSP支持USB键盘和鼠标吗？5、2G SANDISK原棒现价多少？6、PSP的内附1G原棒的版本售价多少？7、2.8的PSP能支持什么格式的影音文件？8、又是关于第一个问题的，本来想买黑色豪华版+合金装备OPS，这样是比买限定版贵了，还是便宜了？9、PSP什么时候才会降价？

（广东深圳 欧阳大叔）


↑让许多MGS迷们非常垂涎的套装。

1、《合金装备OPS》的限定版PSP有两种，一种就是你说的29190日元（约合人民币2040元）版本，另外一种则是"Konami Style"的限定版，价格为39690日元(约合人民币2775元)，不过后者是只有在KONAMI公司的官方购物网站Konami Style上才能够买到的特别版本。这两款特别限定版PSP采用的是与MGS十分匹配的迷彩色，除了游戏与主机之外，前者包括了PSP新收纳包、手链以及徽章；后者的PSP收纳包和手链更是使用蛇皮制作。除此之外，这两款限定版其余部件都和普通版PSP配置一样，没有32M记忆棒和线控耳机。如果你是一个MGS铁杆的话，的确可以考虑购买这款限定版PSP。2、2.8的PSP可以用eloader v0.995运行一些自制程序，SFC模拟器应该可以。3、PSP不能AV输入，不过有连接电视的装置，用摄像头拍摄PSP画面再传输到电视上，效果不太好。4、PSP不支持USB键盘鼠标。5、550左右。6、带有1G记忆棒的新PSP套装"PSP GIGA PACK"售价为31290日元（约合人民币2150），其它的同捆物品也与之前版本有一点变更之处，那就是取消了原来的PSP便携手带，而加入了USB连接线与专用放置架，这对于玩家用PSP与PC之间传输数据和观看视频都提供了不少方便。7、2.8的PSP能支持MP4和AVC编码的MP4。8、这个可没法比较，单从这两个组合的价格上来比较，组合版比限定版要稍微便宜一些，但组合版有32M记忆棒和线控耳机，限定版则是限定主机、限定的包、手链以及徽章。具体取舍，只能看你自己了。9、虽然索尼官方表示PSP不会降价，不过龙哥个人估计按照这个势头继续下去的话，PSP降价是迟早的事。

龙哥好，吾乃齐达内的忠实Fans，也是WE的忠实Fans，求龙哥百忙之中抽出一点时间来回答以下几个问题：1、WE11会在Wii和360上推出吗？2、目前《口袋妖怪·珍珠/钻石》全球销量多少？3、《最终幻想13》、《勇者斗恶龙9》可能在Wii上推出吗？请龙哥耐心回答，偶不胜感激。

（浙江乐清 陈沈勇）

1、目前KONAMI还没有公布有关WE11的具体消息，不过考虑到WE10就已经在XBOX360上预定推出，再加上以前在XBOX上推出的WE系列销量就不错，KONAMI也曾经表示今后该系列将会进行跨平台发展。从这个角度来看的话，WE11多平台推出还是很有可能的。2、截止11月26日的统计数据，《口袋妖怪·珍珠/钻石》在日本的总销量已经超过了349万份，由于目前本作只发售了日版，所以这个销量也就代表了其在现阶段的总销量。另外，两个版本中，“钻石”比“珍珠”的销量要高上一些。3、这个，现在还很不好说。虽然《恶魔猎人4》、《合金装备4》这些原本被认为会是PS3独占的作品前段时间已经纷纷表示将会多平台推出，但像FF13和DQ9这种级别的游戏，要是也多平台推出的话，那么索尼的前景可就真不容乐观了。相信索尼也会尽最大努力争取将FF和DQ的正统系列在家用机上独占的，至于能否如愿，就不得而知了。

龙哥好，小弟是一个口袋迷，希望龙哥能帮忙回答几个问题：1、《口袋妖怪·绿宝石》中，迪奥西斯、凤王与路基亚怎么捕捉？2、《口袋妖怪·珍珠/钻石》中那只众神之神、总数值达到720的变态妖怪在哪里，如何才能捕捉？

（湖北咸宁 江懿）

1、这个问题，上期热线回答过“火红”版了，“绿宝石”版中这三只神兽的捕捉方法和前者一样：都需要拥有船票，凤王和路基亚分别在橘子群岛8号岛的左侧和右侧，迪奥西斯在橘子群岛9号岛解开三角谜题后遇到。2、第493号神兽**アルセウス**的获得方法是获得特殊道具**てんかいのふえ**后前往**テンガンざん**捕获珍珠/钻石神兽处剧情获得。不过按照以往的惯例，**てんかいのふえ**这个道具一般是需要参加任天堂举办的一些官方活动才能够获得。例如第490号妖怪玛娜菲就得在日本购买今年7月份上映的剧场版电影《苍海的王子》的特别预售券，然后到任天堂官方指定的店铺进行通信（Ranger游戏要通关），再完成特定的任务才能获得。**てんかいのふえ**具体是通过参加哪个活动目前任天堂官方还没





有公布，不过估计还是需要在日本的玩家才比较方便，中国玩家想通过正常手段入手的话，希望极其渺茫的——除非到时候你远涉重洋亲自跑到日本去参加该活动，想要通过非正规途径得到**アルセウス**的话，貌似只能通过金手指工具进行修改了。

1、小弟的XBOX购买时安装有EVOX系统并换过大硬盘，一直正常使用了近两年，最近突然发现当我将游戏DVD放入光驱并选择EVOX系统下的“PLAY GAME FROM DVD-DRIVER”之后，就会出现黑屏，但却可以正常播放DVD影碟，我找人检查过机器，并没有发现任何问题，而且我也将EVOX系统更新到了最新版本，但依旧无法从DVD-ROM启动游戏，怎么会这样呢？2、我最近打算存钱购买次世代主机XBOX360，不过由于X360已经推出有一年了，所以很多以前发售的游戏，我都不是很了解。希望龙哥能推荐几款值得一玩的游戏，最好是RPG或者ACT类型的，本人比较喜欢也比较擅长。3、另外我想问一下，听说微软发售的游戏都有中文版，不知是不是真的？目前有哪些游戏的中文已经发售？此外，是否X360的游戏也会有多国语言版，多国语言中是否也含有中文？贵刊的游戏发售表大多是一个列表写下来，建议以后能否按日版、美版、多国语言版这样分类列表？4、此外XBOX上的《恶魔城·暗黑的诅咒》中第2关中出现的使魔有一个技能要不断打出CHAIN才学会，但我在顺塔、逆塔里打出了无数个CHAIN，但依旧没学会，为什么？

（上海 丁申培）

1、这样的话你试着检查一下你的evox.ini文件，也许是这里的设置出现了问题，否则的话就是你光驱的硬件故障了。2、RPG游戏的话，即将发售的《蓝龙》是非常不错的选择。本作由坂口博信的新公司Mistwalker制作，鸟山明担任人设、植松伸夫担任作曲，阵容可谓超级强大，游戏容量也达到了3张DVD光盘，而且还有中文版，下期我们将会刊登详细攻略，不可错过。ACT方面，CAPCOM的《勇闯尸城》挺不错的，另外，《战争机器》虽然是FPS游戏，但ACT方面的成份也是比较明显的，素质非常高，错过的话实在是太可惜了。3、XBOX360上的确有许多游戏都有中文版或是多语言版同时有中文字幕，对中国玩家而言是比较体贴的。现在我们的游戏发售表主要还是以日版游戏为主，以后如果中文游戏多了的话我们也是可以考虑做出调整的，以前PS2行货时代不是也曾经做过中文游戏发售表嘛。4、你说的是使魔石头人“Battle”2级“Golem”时的“Hip Press”技能吧。这是个压地的范围攻击招式，习得条件是需要主角和石头人配合达成CHAIN攻击100次才行，推荐去时计塔的齿轮电梯完成CHAIN数。

1、有一期龙哥热线说PS2可以用USB接口的鼠标和键盘来玩第一人称射击，请问全部同类游戏都对应吗？《黑煞BLACK》对应吗？个人觉得《BLACK》是PS2平台上同类型游戏NO.1，不知龙哥觉得呢？2、《分裂细胞·双重间谍》XBOX360版和PS2版攻略通用吗？杂志上好像这样说的，但我照杂志上的攻略来玩好像不是一回事？

（山东 孙吉祥）

1、这得看具体游戏的对应情况了。《BLACK》这游戏是不错，但是否是同类游戏NO.1，这个就纯粹是个人的主观评价了。2、如果通用的话，我们还特意做两份攻略干嘛？（笑）虽然都被冠以《分裂细胞·双重间谍》的名称，而且也都是讲Fisher双重间谍身份的一系列事件，但其实360版和PS2版基本可以看做是两个不同的游戏。360版是由育碧上海工作室开发的，PS2版则是由育碧法国蒙特利尔工作室开发的，两作除了系统上的大致相似外，具体故事和任务、场景等都完全不同，你不妨理解成这两作分别是在两个平行世界中发生的不同故事。

1、《真实犯罪·再战纽约》中，我去武器店买了把狙击枪，为什么不能用？在人物血槽的左边有个警徽，上边的数字是什么意思？为什么杀犯罪人员时有白色的+1，而逮捕他们会有白、蓝两色，而杀市民会有红色的数值？这是道德值吗？2、为什么最近两期的电



击收藏在我的电脑上放不出，而我的DVD能正常播放？我曾怀疑是机子或光头有问题，但拿出以前的电击收藏却能放出，这是怎么回事？3、PS2上的《超级机器人大战OG》上的技能点将是自由分配还是由电脑分配？4、叶姐找到中意的人选做男朋友没？我极不相信叶子妈妈说的话。

（广西平果 王晓东）

1、不能用？什么意思？说实话，这游戏龙哥虽然打穿了，不过使用的武器除了自备的手枪之外一般都是从敌人身上去捡，还真没去商店买过。龙哥估计很有可能是因为你买枪的时候身上可携带的枪已经满了，系统会自动将这把枪存入你向警察局借的汽车后备箱里。至于那个警徽上的数值，确切来讲应该是主角作为警察的“警察声望值”（GOOD CAP/BAD CAP），相当于道德值。游戏中，杀死犯罪人员的话那个增加的白色

【镇社神兽】



FF5A神龙改挑战

龙哥注：最近看到有不少读者询问FF5A隐藏BOSS的问题，并一致抱怨新增的神龙改太变态，这里龙哥就介绍一下自己的心得，希望能起到抛砖引玉的作用：

神龙改绝对是FF5A中最强的隐藏BOSS了，与它相比，原来的神龙根本就是一个废柴了（调和祝福之吻的战法就可以将其轻松蹂躏至死）。与神龙相比，对神龙改一战调和祝福之吻无效，调和升级至255再LV5即死也无效，而且招式极为强劲，一招大海啸下来，7、8千点血就没了……更无耻的是，神龙改会间歇性处于完全无敌的状态，还隐藏有虚假分身使得“乱打”技能基本无效。和神龙改比起来，这次新增的另外两个隐藏BOSS，OMEGA改和暗魔法师エヌオー就要差上许多：OMEGA改就是将雷电弱点取消，增加属性变化和圣灵药使用而已，用“二刀＋乱打＋核融魔法剑+调和升级”的战术可以轻松秒杀掉；エヌオー就更好办了，“调和升级+LV5即死”战术有效，重复两次轻松搞定。

对神龙改一战，最关键的地方就是务必先立于不败之地才有可能考虑攻击的问题，而这里面的重点就是必须得到全属性魔法免疫的盾牌フォースシールド给我方主回复的队员，这个盾牌可以在打败エヌオー后得到，有了它将会使战斗轻松许多。首先要考虑的就是队员们的装备问题，水属性吸收的珊瑚指轮每人都要佩戴，这样就可以无视大海啸。

另外现在应该已经得到火、水、雷三系免疫的铠甲ヴィシュヌベスト了，这个好东东一定要装备上。之后再给另外3名队员装备上火系免疫的フレイムシールド或是冷气免疫的イージスのたて，个人建议装备フレイムシールド，神龙改出火系的几率比冷气的明显要高。主回复的队员最好装备上MP消耗减半的さんのかみかざり，战前对全员使用浮空魔法防止地震。

职业和技能搭配方面，建议全员模仿士，这样每人就可以装备3项技能。装备フオースシールド主回复的队员技能搭配是“白魔+时魔+连续魔法”，其余队员需要装备的技能包括调和、召唤、黑魔法（或合成炮弹）、青魔法以及隐身（建议一名队员“调和+青魔法+时魔”辅助）。这里说一下攻击手段的选择：目前已知的几种比较稳定有效的攻击方式包括双手装备对龙系特效的ひりゅうのやり、炮击士的合成炮弹以及黑魔法核融フレア。其中，ひりゅうのやり只能在出现率极低的水晶龙身上偷到，而且还属于低几率掉落物品，所以忽略。合成炮弹的攻击输出是3000，核融的输出是3500，两者相差不大，但核融可以通过技能连续魔法加倍，所以单人一回合的输出其实可以达到7000（如果算上使用时魔法“クイック”后二动效果的话，其实单人一回合的理想输出应该是17500）。

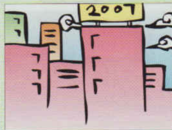
如此一来，准备工作就差不多了。开战后先让辅助队员使用时空魔法クイック二动后分别给自己和另一人调和火水雷三系免疫的龙之盾（エーテル+りゅうのきば），下一轮再给第三人调和龙之盾。由于龙之盾的效果可以持续整场战斗，即使死亡后复活也仍然有效。神龙改的其他招式中，毒属性攻击和僵尸属性攻击损血都不大，而且变成僵尸的概率极低，无需担心，所以全队现在只需担心的只有神龙改的物理攻击、暗黑魔法和白洞魔法。对付物理攻击直接召唤ゴーレム后即可完全无视。

神龙改的状态是以“无敌→有效→无敌→有效→……”进行循环，我们每次攻击以连续核融为起点，如果有效，则其余角色马上跟着使用技能“模仿”连续核融；如果无效，则让下一个角色



↑神龙改绝对是FF5A中的最强敌人。

停留在指令窗口状态等待神龙改的攻击，因为其下一轮攻击后必然有效，所以只要不是一次能灭我方三人的暗黑魔法，则以该角色为起点模仿连续核融。如果我方队员被神龙用白洞或是暗黑干掉，只需让主回复的队员用连续魔法的“クイック+アレイズ”，这样其实就相当于可使用5次其余魔法，足够全员完全回复的了，实在不行还可以让辅助队员使用青魔法大保护マイティガード。平时注意剩余MP，安全起见，只要主回复队员的MP低于200马上调和MP全回复的精灵药（エーテル+ハイポーション），神龙改的HP是65000，所以得核融19次，神龙在临死前会使用“千万核融+陨石”，当核融到18次的时候，提前让一名队员隐身避免打击即可确保战斗获胜，之后获得最强武器创世圣剑。



数值其实是相当于“BAD CAP值”，不杀死他们而是进行逮捕的话，冒出的蓝色数值则是相当于“GOOD CAP”，至于红色数值的意思，相信就不用我多说了吧。2、可能是盘厂在刻盘时的个别盘有问题，应该是个例，实在不行的话你可以把盘寄回来，我们负责免费更换。3、肯定是玩家自由分配，如果是电脑分配的话，你怎么去用这些技能点学习特殊技能或是提升各项数值？4、这么私人的问题……“打死我也不说”！

我想在这里提出几个建议：1、能不能在书的封面弄点凹凸感呢，我想这样摸起来更好。2、能不能将附赠的东东改成小饰品之类的呢？这是我的个人意见。还有几个关于游戏的问题，请龙哥给小弟介绍几个PS2经典游戏，我这里谢谢了，还有PS2游戏中有没有关于忍者之类的游戏。另外就是关于PS2的问题，最近我买了一个PS2七万型的，花了1250，我觉得还行。我在玩真354的时候，我发现了一个问题：自从我通了月英之后，不管谁，我要看通关动画可是看了一会，就自动关机了，不过玩别的游戏可不是这样的，这是怎么一回事？

（黑龙江齐齐哈尔 刘延迟）

1、将封面做出凹凸感来，并不是不行，只不过似乎没有这方面的必要，当然，如果有这方面要求的读者数量比较多的话，我们会考虑的。2、以前的杂志赠品中就有不少小饰品啊，可能是最近这段时间没有这方面的赠品吧。你放心，只要机会合适，我们还会随刊附赠有意思的小饰品给大家的。PS2上的好游戏多了去了，一抓一大把。忍者题材方面的，推荐你玩世嘉的《SHINOBI》和它的姐妹篇《KUNOICHI》，素质都非常高，不过前者更加硬派，后者偏向华丽，难度也稍微有所下降。既然玩别的游戏都OK的话，那么最大的可能就是D版盘的问题了。

1、1.5版的PSP豪华版要多少钱？2、PSP能否无线联机？3、PSP的正版光盘是多大直径的？多大容量的？4、NDS能否玩NDSL的游戏？5、NDS和NDSL有什么不同？6、如果要玩下载游戏和正版，PSP哪个版比较好？7、NDSL和NDS的卡带容量多大？8、NDS和NDSL的大插口是做什么的？9、NDS可玩下载游戏吗？是不是下到记忆棒呢？如果不是的话是什么？10、玩下载游戏，PSP的记忆棒是多大的为好？NDS呢？

（黑龙江加格达奇 王宇）

1、目前价格大约在1500－1600左右。2、能。3、UMD光碟直径为6厘米，最大容量1.8GB。4、能，NDS和NDSL的游戏是完全通用的，它们的关系就像是GBA与GBASP的关系。5、NDSL跟NDS在核心上没有什么很大的区别，主要是体积减小了许多，外观显的更加精致时尚，不像以往的NDS那样过于笨重，这也是其在日本热销的原因之一。具体来讲，NDSL的外壳材料做了极大改良，在机体表面有一种半透明的材质，使NDSL的整体感觉很接近于iPOD和PSP。其屏幕面板使用最高级的背光全反射型液晶面板，亮度更高，看起来也更加舒服。NDSL共可以提供4级亮度的调节，NDSL的续航能力除了最高亮度下比原版NDS弱以外其他亮度下都要强出不少。此外，GBA卡槽还附带了一个抽取式挡板，玩家在不使用GBA卡带的时候，挡板可以起到良好的防尘效果并保持了NDSL的美观。6、你到底是要玩正版游戏还是想下载ISO用记忆棒玩？前者的话版本越高越好，后者的话哪个版都无所谓，反正都能降。7、NDS卡带容量最大可达2Gb。8、插GBA游戏卡带。9、不是什么“玩下载游戏”，而是从网上下载游戏ROM（NDS）或ISO（PSP）玩，NDS用的是烧录卡，PSP则是通过记忆棒和相关破解软件运行。注意：不管是玩ROM还是ISO，实际上都不是玩正版，本质上和玩D版一样，都是侵犯游戏厂商版权的行为，我们绝不提倡。10、PSP的话2GB，NDS的话512MB。

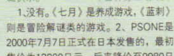
进入初三毕业班的我买了一台冰蓝色NDS，但到现在却一盘NDS卡都没有，我们这的人有GBA就算不错了，而我却大胆的买了NDS，在这里有几个关于NDS烧录卡的问题要请教龙哥。1、EWIN2-SD的性能怎样？2、大概多少钱？会不会因地而异？3、使用它烧录过程步骤怎么样？

（湖北孝感 刘思远）



1、EWIN2的性能在众多品牌的烧录卡只能算中游，卡带发售前的所谓100%兼容性当人们实际拿到卡带的时候也基本变成了浮云。不过EWIN2系列的烧录卡最大的优势就是其性价比，即使是最精致的EWIN2-Micro烧录卡售价也仅仅是200不到，并且有非常不错的外壳做工。2、EWIN2-SD的价格大概只有140到150左右，可以说是相当的便宜。3、EWIN2系列的烧录程序对应网上更新，所以说比较的方便。但与市面上其它几大厂商的烧录卡没有本质的区别。

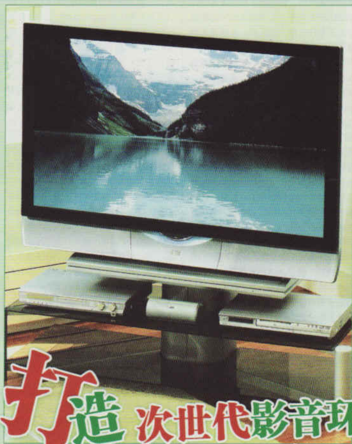
龙哥：这是我第一次给热线写信，有许多问题向龙哥请教：1、DC平台上的《莎木1、2》《D之食卓2》《梦游美国2001》、《灵魂能力》有移植在PS2上的吗？对于DC平台不太了解，只是比较喜欢硬件的整体感觉。《七月》、《蓝刺》是什么类型的游戏？2、7万系列的PS2是在PS2首发四年半之后推出的，那么PSONE又是何时发售的呢？现在已经停产了吧？停产前的最后售价又是多少呢？PS的震动功能是在98年才加入的吗？3、最近对于360想了解许多，有很多强力软件、纯白机身、舒适的手柄，价格比PS3低、中文游戏多。之前杂志中有《幻城杀手》的制作人访谈，能不能介绍下游戏的品质？FF11有单机游戏的内容吗？360的画面怎么样？噪音和功耗的诟病有可能改进吗？4、GC和XB的手柄都有过改进，PS3的手柄有可能改进吗？请龙哥介绍一下。没有震动真是遗憾！要付专利费吧！），PS2手柄用在PS3上似乎也不大可能。PS3在欧美和日本媒体的情况都不妙，相信SONY也正在仿GTA游戏上下大功夫吧！另外再提个建议：热线的



底色能不能改变一下，特别是夹页的绿底白字，不太美观，最后提前祝龙哥圣诞快乐。

（吉林舒兰 徐珑）

1、没有。《七月》是养成游戏，《蓝刺》则是冒险解谜类的游戏。2、PSONE是2000年7月7日正式在日本发售的，最初售价为13000日元，后来降价至9980日元。索尼已经表示PSONE将在今年正式停产，其实近几年来PSONE已经基本处于准停产状态了，只不过之前索尼一直没有正式宣布而已。PSONE最风光的时候是在其正式发售之后那一两年的时间，特别是首发不到一个月的时间内就售出了20万台。PS的振动功能是97年加入的。3、NAMCO的《幻城杀手》早已取消开发计划了。FF11是纯网游，没有单机模式。360的画面还是很不错的，特别是如果能有好电视支持的话。噪音和功耗问题目前还没有得到比较好的改进，而且可能是因为360当初设计的时候整体的硬件架构存在一点小问题，所以其出问题的几率还是不小的。4、本刊已经多次对PS3手柄进行过非常详细的介绍和分析了，其和PS2手柄的区别之处主要就在于震动功能的取消、无线且可充电、六轴功能的引入、功能键的引入、L2R2两键的改变以及指示灯的加入。PS3手柄对震动功能的取消主要还是因为专利权的问题，另外，六轴功能的引入也是有可能和震动功能有冲突的——由于六轴功能主要是针对手柄在各水平面上的位置变化，而手柄震动的话的确有可能会影响六轴功能的感知和确认等。PS3的首发虽然没有如想象中的那般超级火爆，但从目前的情形来看，也还是比较不错的，至少没你说的那么悲观。至于仿GTA式的游戏，这几年来许多主机上都有大量这类作品诞生。你的建议龙哥会考虑的，事实上，相信就在近几期龙哥就会给大家一个惊喜哦！



打造次世代影音环境，感受精彩游戏体验。

随着XBOX360、PS3等次世代主机的先后上市，仿佛次世代真的来到我们面前了。这些新主机不但性能强大、游戏精彩，其丰富的多媒体功能也是以往的主机所无法比拟的。作为玩家一定都很想入手这些主机，体验



上面的精彩游戏。那么在入手主机的同时，你是否考虑过给家里的电视机、音箱这些器材来一次升级呢？是否家中使用的仍然是国产21寸彩电以及电视机上的"环绕立体声"喇叭呢？很多朋友都已经意识到如果真的要体验次世代游戏，仅仅一部游戏主机和游戏光盘是不够的，还需要配备更高级的影音设备。这样不但可以使玩家的游戏体验更完美，也可以充分发挥出新主机强大的性能。

大家有没有想过在宽大的电视屏幕前，欣赏着《战神》、《生化危机4》、《使命召唤》等游戏的高清画面，随着屏幕上玩家角色的挥刀、开枪，飞机和坦克的炮火轰鸣，同时耳边环绕着游戏里的优美音乐，时而激昂，时而幽静，音箱里发出各种音效的震撼让你仿佛身临其境，随着游戏的不断进行自己也亲身感受着一次又一次的冒险经历。这种逼真的游戏体验不是我们每个人都想要的吗？以前的游戏主机因为机能限制，画面和声音表现力都十分有限，而且各种影音设备的技术也不成熟，加上价格十分昂贵的关系所以一直没有在玩家群中普及开。已经先后登场的以XBOX360和PS3为代表的次世代主机都拥有更强劲的机能，声光表现达到了前所未有的水平，同时各种显示和声音器材也已经开始逐渐大众化，作为玩家的我们完全可以选择一套适合自己的影音设备，使自己的游戏体验上升一个新的高度。

一个次世代的游戏环境，应该包括大屏幕电视机，比如液晶电视(LCD)、等离子电视（PDP）、数字光显背投电视（DLP）、硅基液晶背投（LCoS）等等，以及大功率、5.1声道或高保真的音响系统，有了这些设备的支持，玩家手中的次世代游戏主机才可以真正的大展拳脚，从而给玩家带来更精彩的游戏享受。由于这些器材在我国还没有达到十分普及的阶段，特别是把它们作为玩游戏的配置，相关介绍也比较少。因此有很多的朋友虽然已经拥有了自己次世代主机，想要进一步的提高自己的游戏体验，但是苦于没有相关指导，所以无从下手。那么接下来本文将给您讲解关于电视和音响的相关知识，对于如何配置自己的游戏环境提供一个初步的指导。



↑PS2游戏《GT赛车4》480P游戏画面。

选择一台适合自己的电视是体验次世代游戏的先决条件

首先来说说与游戏玩家影响最重要的设备——电视。次世代主机在画面表现上的关键词即是高清，如果仅仅是在普通的CRT电视上用AV输出端口接插XBOX360、PS3等次世代主机的话，恐怕很难体会到这些高性能主机带来的那种精彩纷呈的画面享受。从DC主机开始，游戏主机就开始对应高画质输出，480P的画面输出成为最低的标准，而XBOX360和PS3更是可以支持高达1080P的画面输出。有使用普通CRT彩电接插XBOX360的玩家应该很有感受，用普通AV输出方式的游戏画面很模糊，游戏中显示字也很难看清楚，而因为次世代主机的游戏将会越来越多的表现出大场面的效果，所以CRT电视的小屏幕给人的感觉就范围很狭窄而且缺少魄力。

随着分辨率的上升，16：9的屏幕尺寸也逐渐成为主流。对于充分发挥新一代主机的性能的目标，传统的CRT电视已经无法满足要求，如果想要使你的游戏主机实现这些标准，就一定要采用更高级的LCD或DLP电视即通常所说的平板电视。现在走进电器城的电视卖场，液晶、等离子等各种平板电视扑面而来，一时间让人看花了眼。而且如果不了解相关知识，也容易被销售员的语言所误导。那么作为玩家来说，如何在众多的平板电视中找到适合自己欣赏口味，并能充分发挥次世代主机优势的电视呢？在选购电视机之前，不妨先来了解以下几个概念，这样在选购的时候可以了解更多关于产品的细节，也可以使自己心里有谱。

●要点1：显示面板的分辨率直接影响了画面的清晰度。

现在普遍的高清图像标准有：720P、720I、1080I、1080P,其中的I和P分别是指电视机的图像显示是隔行还是逐行，显示原理决定了逐行更加稳定和清晰。这个的概念如何来理解呢？我们可以设想这样一个场景：有一个方形的坑，如果要用篮球把它填满的话需要100个；而如果用同样是圆形的乒乓球的话，要填满这个坑就要用到3000个。在这个例子中出现了两个数量：100和3000，这就可以理解为是两种分辨率的区别。很显然，用3000个乒乓球填的坑，要在我们的眼睛里看起来要"精细"很多，而用篮球填满的坑就显得比较"粗"。回到我们的电视机显示效果上来，分辨率越高的显示设备，显示的相同的图形，自



然就要比低分辨率的要细腻清晰的多。目前各种品牌电视的分辨率一般为：800*600，1024*768，1280*1024，1920*1080等等，由此衍生出480P、720P、1080I、1080P等几种显示格式。

通俗简单地讲：800*600以下的分辨率称为标清屏即SDTV，1024*768以上的分辨率为高清屏即HDTV。在这里推荐大家要选购具备1027*768以上分辨率的高清电视。讲到这里，不得不提的一点就是笔者前面所介绍的分辨率是指显示面板的"物理"分辨率，也就是固有的、不变的。之所以强调这点是因为现在有些商家把分辨率这个模糊化，将图像分辨率和物理分辨率混在一起以作为广告宣传的口号，混淆视听。大家应该明白一点：即使是800*600的标清屏或者数字CRT电视都能支持高清图像信号，但那仅仅是支持输入而已，并不能将输入的信号完全再现出来，这是完全不同的概念，所以大家在选购时一定要分辩清楚。了解了分辨率的概念，那么我们在商场里选购电视的时候，首先要听销售员的介绍，其次可以采用如下的简便方法来大致比较一下电视的分辨率：将手握拳，然后中间留个孔，放到电视面板的上面，从小孔里观察，数一数哪个小孔里的点线多，哪个面板的分辨率就高。

●要点2：电视的尺寸要按自身的环境来选择。

现在商场内的高端电视尺寸基本都在32寸以上，比较常见的有32寸、42



寸、50寸等等，更大的尺寸意味着更高昂的价格，但并不是说尺寸越大的电视其所能提供的画面享受就越好，这里一定要考虑自己房间的布局以及自己的座位与电视之间的距离。通常最佳的观看距离大致为电视屏幕高度的4-6倍，相当于屏幕对角线长度的2.4-3.6倍。也就是说，如果玩家的房间足够宽大，那么完全可以配置一台40英寸或更大屏幕的电视。而如果玩家的房间相对比较狭小，或者自己玩游戏时跟电视间的距离只有不到2米，那么32寸的液晶电视就足以满足他的视觉要求了，如果屏幕过大，不但有伤视力，而且容易引起头晕、眼花等不良反映。这一点也是玩家在购买电视时一定要考虑到的问题。

●要点3：液晶？还是等离子？

这个问题就是青菜萝卜各有所爱了，在各大论坛和专业领域也是一直争论不休，之所以如此充满争议，就是因为它们各有各的优势，又各有各的不足。

从玩家个人的角度来看的话，首先就要确定自己比较在意的是哪一方面的优势，毕竟最适合自己的才是最好的。通常比较常见的说法是，液晶电视的亮度和分辨率比较占优，以前的旧技术生产的液晶电视比较常见的缺点就是拖尾，而现在的新产品基本不明显了。等



离子电视虽然屏幕大，分辨率却不如液晶电视高。对于液晶电视而言，26英寸的即可达到1366×768的分辨率，而42英寸的等离子的分辨率只有853×480，最高的也只有1024×1024，所以从分辨率的角度看，等离子要略逊液晶一筹。

但是从颜色的角度来讲，液晶电视的颜色要逊色于等离子电视，这是因为不同的对比度造成的，同样的一个场景，画面的暗部层次明显等离子要高一筹，液晶电视通常无法显示等离子电视那种黑度。因为等离子的彩色实现与常见的CRT电视一样，是通过红、绿、蓝三色荧光粉受激发光来实现，所以其色彩表现力可以达到一般NTSC制CRT彩电（简称NTSC）的水平。液晶电视的彩色是由白色背光通过红、绿、蓝三色滤光片实现的，目前采用背光灯所能达到的最好彩色大致相当于NTSC制CRT彩电的75%，所以液晶的色彩鲜艳度较差。而且同样尺寸的电视，液晶的价格要高于等离子电视。

在可视角度方面，两者相差并不大，大部分等离子电视的可视角度为160度，而等离子电视稍高为170度。不过在家庭使用中，10度的视角差距，用来评比两者优劣并没有太大的意义。还是回到第二点，根据自身环境考虑。如果我们看电视或是玩游戏的时候不会坐在离电视很近的地方，大致距离在2-3米以外，这样两种电视的分辨率从肉眼识别的角度是差不多的，这样的话液晶的高分辨率的优势就体现不出来了。液晶的分辨率看真正的高清信号时才能体现它的优势。看有线电视和DVD时反而不如分辨率稍低的等离子。在商场里，用两款机子看高清的演示信号，同时播放，都在3米左右看，在眼睛里很难分辩出液晶屏的优势，而如果走到1.5米以内，就能感觉到液晶屏的画面明显比等离子的要细腻。



↑XBOX360《分裂细胞4》720P画面。

至于具体品牌的选择，笔者建议大家还是优先选择索尼、三星这些国际知名品牌，索尼的电路芯片技术比较成熟，品牌也比较让人放心，不过价格通常都是比较昂贵的。其它的日本品牌如松下、东芝也不错，价格要比索尼便宜一些。而三星作为液晶电视领域销量的王者，其优势在于屏幕技术的领先，拥有全球首条第七代液晶面板生产线，现在市场上的各种电子设备小到PSP，大到索尼的V系列电视都是采用三星的液晶屏，其液晶面板的出货量是全世界领先的。如果实在囊中羞涩又非常想体验液晶电视带来的视觉冲击的话，不妨选择一个国产品牌的如创维、厦新、海尔等产品。近年来国产品牌的液晶电视技术和质量已经上升很多，许多厂家采用的都是三星的面板，而且整体价格也比国外厂商的要便宜，在某些细节的处理上或许不如国外品牌的经验丰富，但考虑到年轻的游戏爱好者大多收入较低，所以从性价比的角度来讲选择国产品牌的电视机也还是比较合适的。

配备一套5.1声道标准的音响可以使你获得前所未有的游戏体验

有了称心的电视以后，接下来我们还需要的配备就是一套音响。也许有的朋友会说，电视机上就有音响啊，呵呵，电视



机上是有声音输出装置，但那种声音效果真的很难能使玩家充分体会到游戏中那种天崩地裂、刀光剑影的氛围。如果用以前比较流行的家庭影院的概念来说的话，声音的发挥最起码要有一个声场。何谓声场，简单说来就是一个空间的声音环境，而玩家身在其中，这样就可以完全置身于声音效果的演出之中：子弹在耳边飞过的临场，背后门被打开的心跳，以及万马奔腾的震撼和喷射机从头顶呼啸而过的轰鸣。一套音响器材给玩家在游戏时带来的感受就是身在其中，由游戏将你带入一个虚拟的世界，你在这个世界里，尽情的厮杀，射击，碰撞，这个虚拟世界就是你所处的声场。

●要点1：5.1声道音响的摆放

次世代主机的声音输出方面，5.1声道应该是标准配置。那么什么是5.1声道呢？简单的讲，5.1声道输出包括中央声道、前置主左/右声道、后置左/右环绕声道，及所谓的“0.1”重低音声道，总共至少可连接6个音箱。中央声道大部分时间负责重放人物对白的部分；前置主左/右声道则是用来弥补在屏幕中央以外或不能从屏幕看到的动作及其它声音；后置环绕音效则是负责外围及整个背景音乐，让人感觉置身于整个场景的正中央。六个音箱该怎样正确摆设位置呢？两个前置音箱应摆设在屏幕两侧，至于两个音箱之间的间距则视聆听者到屏幕的距离而定，距离愈近，两个音箱则愈靠近，反之亦然，一般来说两个音箱与聆听者大致维持45度的夹角。中央声道音箱置于两个前置音箱的中间，最好与其成一直线。绕环音箱则面对面摆在聆听



↑5.1声道音响。

者的两侧上方60-100公分左右最佳，若两侧无适当架设地点，放置于聆听者后方左右两侧偏高的位置也可达到环绕音效的效果；至于重低音箱，由于没有指向性，所以没有一定的摆设位置，视使用者空间的情况而定，一般多置于前方或两侧地板上。

●要点2：选择适合自己的音响

现在市场上各种音响的价格也从百元到几万不等，作为一个游戏玩家，只要选购的音响能够带给我们真实的临场感和气氛就足够了，跟选电视一样，在满足最基本的要求的前提下，再分析自己的实际情况，比如个人喜好，经济状况等加以综合考虑。我们并不是声音发烧友，专业音乐人士之类的，我们是游戏玩家，我们应该把关注的重点放在游戏作品的内涵或者游戏作者要向玩家传达的思想，这些是要用心去体会的。所以我们在选购音响的时候，不必追求过高的标准，只要达到够用就可以。

建议使用国内品牌，价格便宜而且性能足以满足一般家用，玩游戏、听音乐、看影碟等都可以胜任。不要一味追求外国品牌，如果在商场里，把各种品牌的音响取下标牌来听，让你分辨哪个是国外音响，哪个是国内音响。我想除了专业发烧人士，一般人很难分辨出来，音响的效果如何完全取决于个人需要，不要被虚荣心蒙蔽了耳朵，只要自己听着满意就行。还是老话，要相信自己的感觉。

●要点3：购买音响时的小技巧

去商场之前，准备好几张试音碟，测试高音建议采用小提琴曲或者是二胡曲；测试中音（人声）可选择一些女高音歌唱家的CD，推荐使用蔡琴或者李娜的经典曲目，她们的歌声高亢明亮，荡气



回肠，非常适合中音人声测试；可以作为低音测试的是大提琴曲；动态测试选用快节奏的迪斯科摇曲音乐更为适用。

听音时不要将音箱开到最大，基本上开到三分之二处能够不失真就基本可以了。好的音响能听的到各种乐器的定位，声音有层次感，歌唱的声音和伴奏不会混淆，除了有上下左右平面感，好的音箱还有纵深感，能听到细微的声音。试听的时候还要注意音响对回放的细节表现，好的音响感觉不吵人，声音大也不会失真。以上这些都没什么的话，剩下的就是一些直观上的选择，只要选择声音尖锐刺耳有缩窄感的音响，相反可以选择声音比较舒缓饱满的产品。

前面都是一些指标性的判断，我们最终所关心的还是音响和游戏主机连接以后的声音表现，所以一定要根据个人喜好来选择。最简单的方法就是在选购音响的时候把游戏主机搬去试音，拿XBOX360举例，可以选择的几个游戏包括临场感极强的射击游戏《使命召唤2》，感受那种炮火隆隆、爆炸震撼的战场气氛；还有音效真实、音乐激昂的赛车游戏《世界街头赛车3》，聆听发动机的轰鸣以及摇滚音乐的配合演出，还可以准备一款足球类游戏如《世界杯06》，带给你的是宽大的足球场上运动员踢出球的飞行以及环绕满场的观众的欢呼声……如果这些都能让你大呼过瘾，而且，你的钱包够用，那么不要犹豫，相信这就是最合适的自己选择。

综上所述，在次世代游戏主机到来的时候，为了全面提高游戏带给我们的体验感受，每个玩家都应该考虑给自己配置一套全新的影音环境。而至于什么样的选择是最好的，只有玩家自己的感觉可以作为评判标准。说了这么多，其实也只是我的个人感受，并不一定准确。大家在选择电视和音响的时候一定要明白自己更需要什么，更关注什么，什么样的搭配能让你心情更舒畅。完全没有必要跟风行动，看到人家买什么自己就跟着买什么。每个人对画面和声音的评判标准不同，只要自己满意，不用在意他人的评论。



次世代的主机带给了我们更真实、美丽的画面享受，那么你作好准备去体验它的精彩了吗？ □文/PP熊

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

杂贺孙市（さいかまごいち）又被称为“铃木孙一”、“平井孙一”，也是战国的神秘人物之一，甚至不能确定他到底是谁。在很多资料中被写成“杂贺孙市”，但正式的文件中都写为“杂贺孙一”，因为在战国游戏中一般都称他为“杂贺孙市”，因此本文统一使用“孙市”这一称呼。 □文/雪飞



Vol.22 杂贺孙市不仅在战略游戏中能力值超高，在动作游戏中也一样表现出众。

战国最强铁炮军团的神秘首领！

[杂贺孙市众说纷纭]

杂贺孙市是战国一大神秘人物，有多种说法，本文采纳的则是孙市之名继承说。石山合战使杂贺孙市扬名天下的是铃木佐太夫（重意）和铃木重秀；在第一次纪州之战降伏信长，之后因藤堂高虎谋略自尽的则是铃木佐太夫（重意）；发名狙击铁炮、投降秀吉自尽的是铃木重秀；之后参加朝鲜征伐、关原合战投靠西军斩杀鸟居元忠，后投靠伊达政宗的则是铃木重朝。而游戏中的杂贺孙市则以铃木重秀为原型，配以其他两人的事迹。

[石山合战天下扬名]

一般都认为杂贺孙市与织田信长始终敌对，但其实在本愿寺与信长公开对立前，杂贺孙市曾经率领铁炮军团与信长军并肩战斗。1569年信长将三好家赶到阿波的时候，杂贺孙市和杂贺众就在信长军中。但这并不说明孙市对信长臣服，从属于织田家，而是因为杂贺众本来就是看报酬工作的雇佣军。不过因为杂贺众都是一向宗的信徒，因此当信长讨伐石山本愿寺时，杂贺孙市坚决地站在本愿寺一边。

杂贺孙市不过是纪州杂贺庄的一个豪族，但是却能成为非常有人气的战国武将，这是因为他在石山合战中表现出众。率领着战国最强的铁炮军团，使如日中天的霸王信长吃尽了苦头，甚至连本愿寺的墙壁都不能碰到。传说孙市还曾经在战役中狙击织田信长，得到“神枪手”之名，正因如此在战国无双游戏中，特别制作了孙市狙击信长的剧情CG。

1570年信长四面受敌，本已被赶出京城的三好一族与一向一揆联手，于摄津登陆向信长发起攻击。信长立即出兵天王寺，在野田・福岛两军的铁炮队开始了激烈的枪战，每天互相射击，炮火之声昼夜不绝。而率领三好军铁炮队的正是当年与信长合作驱逐三好一族的杂贺孙市。信长一直以高压政策对待石山本愿寺，并命令本愿寺显如交出本愿寺，这样的要求显如自然不会同意。野田・福岛如果失守对本愿寺显如大为不利，因此显如终于奋起反抗，号令门徒以武力对抗信长，并从侧面向信长军发起攻击。在战斗中杂贺孙市与本愿寺显如会合，共同对抗信长大军。两军的战力相差悬殊，织田军占据人数上的绝对优势，但战斗的结果却是织田军大将佐佐成政负伤、野村越中战死，织田军暂时撤退。而这场战役引起了一系列的连锁反应，朝仓、浅井、六角家趁势而起，与石山本愿寺遥相呼应，并且攻克森可成守备的近江宇佐山城（森可成战死）向京都进军。此时信长不得不下令退兵全力消灭这些敌对势力，而信长与本愿寺长达十余年的石山合战也从此开始。

战国第一神射手

杂贺孙市

？？？？年—？？？？年。一般认为是铃木佐大夫（重意）之子铃木重秀，战国最强佣兵部队首领，石山合战中让信长吃尽苦头。

[纪州三战信长无功]

与一向宗门徒的战争使信长大费脑筋，但最终信长还是消灭了分散在各地的一向一揆，之后信长亲率大军十万，矛头直指纪州。此时的纪州只有孙市(重意)坚决与信长敌对，其他势力都已经投靠到信长方。虽然敌众我寡，但孙市却让信长军吃尽苦头。孙市先派遣士兵在落潮时在小杂贺川里放下无数罐子，然后向信长军挑衅，引诱信长军过河。不明究竟的信长军先锋堀秀政部队在过河时，前面士兵的脚被卡在罐子里动弹不得，后面的士兵又急速冲上，立刻陷入混乱。而孙市立即命领铁炮队一齐射击，信长军大量士兵被无情射杀，堀秀政只好撤退。可惜由于兵力相差过于悬殊，孙市不得不献出誓词请降，因为毛利军开始东进，信长大军不能在此久留，因此信长接受了孙市的投降全军撤退，第一次纪州之战结束。

虽然孙市（重秀）投降信长，但在杂贺众内部却因领土之争引起战争，孙市与早已投靠信长的杂贺三缄众在井松原开战。信长立刻命令佐久间信盛增援杂贺三缄党，但救援失败杂贺孙市大胜，第二次纪州之战结束。

1582年5月，信长突然召回正在攻打高野山的儿子织田信孝，命令他秘密攻打纪州杂贺，信孝立刻集结一万四千大军攻打鹭宫道场。6月2日信孝大军到达，本愿寺显如和杂贺孙市毫无防备，一时间不能组织起有效的反抗，苦战一日孙市手脚负伤，但总算守住了道场。当晚意识到毫无取胜希望的本愿寺显如把大家召集起来，跟众人做了最后的诀别，只等信长大军攻来立刻放火自焚。然而几个小时之后，信长被逼自尽，3日黎明信孝大军慌忙撤退。死里逃生的孙市高兴得抬起伤腿，手拿扇子单脚起舞，这就是流传至今被编入“德川和歌祭”的“杂贺舞。

战乱并没有就此结束，信长死后，统一全国的霸者丰臣秀吉开始对根来、杂贺众进行讨伐。当时，杂贺孙市（重秀）正在泉州积善寺。丰臣方攻城大将乃秀吉的弟弟、以后的大和大纳言秀长，秀长致信给孙市促其开城投降，孙市开城投降了，但在前往纪州粉河寺时，猝死在那里。根据古文书记述，孙市乃是切腹自杀。在此顺带一提，丰臣大纳言秀长的手腕之厉害，不亚于其兄长，其最善于以柔制刚，不战而屈人之兵，九州猛将岛津家久之死可以说与孙市的死同出一辙。



[威力惊人的狙击铁炮]

战国中非常著名的铁炮战法则是织田信长在长筱合战中击败武田胜赖的“三段射击”，而比“三段射击”更厉害的战法则是杂贺孙市发明的“狙击铁炮”。这种战法的特征则是一支铁炮由四人共同使用，一人负责瞄准开枪，在他的左、右、后面各配置一个人，分别负责不同的工作，一个负责装子弹，一个负责装火药，一个负责挂火绳。熟练掌握后，大约四到五秒便可开枪发射。如果是一人使用铁炮，两枪的间隔大约二十秒，信长的“三段射击”则要七秒的时间。由此可见，杂贺孙市发明的“狙击铁炮”发射速度超过“三段射击”，而在当时决定铁炮威力的正是发射速度！

重要相关人物简介及雪飞杂谈

铃木佐太夫：？？？？年—1585年，杂贺众首领，率领武装铁炮集团对抗信长，因藤堂高虎的谋略被杀。

铃木重秀：？？？？年—？？？？年，杂贺孙市，率领根来杂贺众对抗信长，开城投降后侍奉信长、秀吉。

铃木重朝：？？？？年—？？？？年，传说是铃木佐太夫之子，其他一切不详。初时侍奉秀吉征伐朝鲜，在肥前州名护屋出阵，被赐予二百人的粮食和七匹马的饲料。关原合战随军攻打伏见城，与鸟居元忠搏斗后终得到鸟居的首级。在石田三成败北后，得到德川家康的赦免。传说曾随伊达政宗参加大阪夏之战。

土桥守重：？？？？年—1582年，率领纪伊杂贺众保卫石山本愿寺，但最后向信长表示臣服，被铃木重朝所杀。

冈吉正：？？？？年—？？？？年纪州杂贺党武士，石山合战中投靠信长，之后丰臣秀吉纪州攻略时，降伏秀吉。

■胡言乱语、雪飞杂谈

漫画中的孙市自由奔放、游戏中的孙市孤独桀骜、历史上的孙市谜团重重。之前介绍的岛左近是只知其生不知其死，山本勘助则是知其死而不知其生，而杂贺孙市却称得上是不知生死，因为光杂贺孙市到底是谁就有铃木佐太夫说、铃木重朝说、铃木重秀说和世代继承之说等多种说法。因为杂贺与自由贸易都市界相临，海盗大名九鬼嘉隆的志摩国也在周围，这些可以说都是把‘海’为扩展中心的地区，因此这样的成长背景使小说家们不约而同地将他刻画成一位自由奔放性格粗野的无赖汉。铁炮在天文12年(1543年)传至种子岛，铁炮的使用也成为在日本的军事上转折点。初期，铁炮在实战中只是对敌产生恐吓作用，而将此新兵器的威力真正发挥的就是杂贺众，信长在姊川合战中才正式投入五百挺铁炮，而杂贺众却因地理的优势，早在二十年前已组成强大的铁炮军团，因此战国无双自然要让这位英勇汉子以铁炮为武器。

第二十回 时代剧与游戏

电玩产业论

移植、复刻与廉价游戏

很长一段时间以来，玩家们对于软件的出版术语不是很清楚。“复刻”、“移植”、“廉价”等各种词汇使大家觉得一时不好适应。实际上，这些现象的产生都是游戏业发展到一定阶段的结果。

最早出现的是“移植作品”。众所周知，电子游戏的始祖出现在街机厅里，当家用主机诞生之后，喜欢街机游戏的人们开始千方百计地将街机上的游戏制作到家用机上，这个过程就是“移植”。这个“移植”的过程从ATARI的时代就开始了。由于街机硬件的成本总是比当时流行的家用机要高，所以要做到“完全移植”总是有困难的。这一点在8位和16位机的时代表现得比较明显一些。有模拟器的玩家可以把MAME模拟的街机版《大金刚》和FC版的《大金刚》对比一下就可以发现，虽然都是8位的机器，但是街机还是比家用机高那么一点点。不过有的家用机游戏在画面上不如街机，但是在操作感和速度感方面反而更胜一筹，像KONAMI的《魂斗罗》系列就是很好的例子。这应该是制作人员在给FC版编程的时候，努力工作的结果。

8位机的移植工作是艰巨的，很多游戏为了保证质量而缩减了画面和声音，但是仍然保持了优秀的质量。像《功夫》、《荒野大镖客》、《忍者神龟》都是这样的作品。80年代后期的街机画面和音乐因为硬件的进步，已经远远超越了过去的水平。在这种情况下，16位机的优势显示出来。SEGA推出MD的时候，就将“完全移植”作为主机宣传的口号。这在街机爱好者看来当然是很好的消息。从SEGA自己的《战斧》开始，后来的《出击飞龙》、《Outrun》、《街头霸王》、《饿狼传说》、《真人快打》等游戏都保持了相当高的移植水平。其中最值得称道的是街头霸王系列，体现了CAPCOM在MD上移植这个招牌游戏的责任心。无论是12人还是16人的版本在当时的移植水准都相当高。为了配合这些移植的格斗游戏，SEGA将



主机的手柄都更新为6键的版本，这种手柄规格为几个游戏而改变的情况是不多见的。

说到《街霸》的移植，16位之后的各种主流机种似乎都做了。但是这个系列真正的移植奇迹出现在8位元的PC-E机器上。在移植的时候，制作者没有采用PC-E大容量的光盘作为存储媒体，而是使用了规格很老的HU卡，最后移植的效果却和MD版接近。除了键位不足之外，这个版本的街霸几乎没有什么遗憾的地方。至于后面几代主机的移植，只能说是和当初的原版尽量保持一致而已。

到了32位机时代，起初的游戏开发者也曾经以“街机移植”作为宣传手段。像3DO的《超级街霸2X》、SS的《VR战士》、PS的《铁拳》等。但是FC、SFC时代家用机专用软件占主流的趋势延续到PS系主机，并且影响到后来主机游戏的种类。虽然94年之后的街机游戏水平很高，但是最后还是无法阻挡家用机主流化和街机衰落的趋势。到了99年的时候，尽管SS和PS上的街机游戏仍然在努力移植，而且出现了许多优秀的作品（如街霸ZERO3、龙与地下城、铁拳3等游戏），新的主机生产者很少将“街机移植”作为自己的宣传口号了。

不过随着最近一两年来怀旧游戏风潮的泛起，很多厂商又开始将过去的老游戏重新移植回家用机或者掌机。在这方面做得最凶的当然还是最有料的CAPCOM、SEGA、SNK等昔日街机界的辉煌者，他们在移植的时候大部分是“完全”移植的，只有少数游戏增加了新的功能（如SNK作品的网络对战，但是画面仍然和以前一样）。不过这并不影响人们对这些游戏的兴趣。

当一部家用机作品十分优秀的时候，它就有可能被做到街机上，这种移植被称做“逆移植”，其代表作品是NGC的马里奥赛车和PS2的街霸20年纪念版。如果说后者只是沾了周年纪念的光，那么前者当属无愧的逆移植作品。

相对于“移植”来说，“复刻”是更高一级的制作。所谓复刻，是指用新的技术将以前的作品重新制作在新的硬件上。这种现象是从16位机时代开始多起来的，早期一些典型的复刻游戏有MD主机的《梦幻之星》、SFC的《勇者斗恶龙1、2》等作品，一般在之前就



是很出名的了，在新主机推出之后，应广大玩家的要求，重新在新主机上制作。总的来说，“复刻”的游戏需要在画面和音乐上有质的突破。像SMS到MD、FC到SFC这样的复刻，游戏的视觉和听觉效果当然是不必说的。到了32位机之后的时代，复刻的游戏有许多要靠多边形来说话了。像《阿尔戈斯战士》、《SEGA2500战斧》、《勇者斗恶龙5》等，都是3D化的作品。不过也有继续保持2D风格的，像NAMCO的怀旧系列，尤其以霸王之大陆为典型。这些游戏在重新制作的时候，游戏的平衡和难易度都被调整，但是效果往往不如原版，这也是复刻游戏不如照搬式移植讨好的一个原因。

在为数不多的复刻佳作中，像CAPCOM的《生化危机1》和S-E的《最终幻想3》都是突破旧作的上好的新游戏。前者利用NGC的机能将生化系列的恐怖感和真实感做得十分到位，玩家在光影效果的场景中穿梭，时不时还会被自己的影子吓到；而FF3由于完全抛弃了原版的程序代码，所以可以看成是一个100%重新制作的游戏。不但画面大幅度提升，而且系统方面也做了相应的改进，使游戏的耐玩度上升。在面

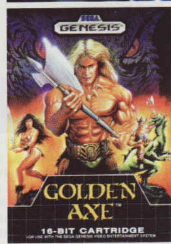


对这些优秀的复刻作品的时候，玩家们会感到十分的欣慰。

而“廉价版”则是纯粹的重复出版。这阵风大约是从PS时代开始刮起来的。以前的游戏厂家想要多卖写软件，只要向制造商要求再生产几批货就可以了。但是SCE就显得比较独出心裁，在软件降价发售的时候，他们将包装改为“PlayStation the Best”的版本，由于廉价版的包装等内容和初版有很多不同，所以初版就显得珍贵一些了。这种情况一直持续到现在。除了Best之外，还有像PS One发售之后的“PS One Books”版、贩卖数量达到一定本数后的“Mega Hits”版（CAPCOM）、“Ultimate Hits”版（S-E），“Player's Choice”版（许多N64、NGC游戏），这些版本包装的唯一目的就是作为游戏降价后的标志。不管怎么说，对国外玩家来说，反正里面游戏的内容是一样的，如果不是非为了要一个初版的封皮的话，那么这些廉价版是很好的选择。何况现在很多早一点的全新游戏都只有廉价版了。

移植也好，复刻也好，廉价版也好，这些游戏都是以前出现过的，不算新的游戏。在新玩家们纷纷指责这些怀旧游戏是“骗钱作品”的时候，老玩家们早已经沉浸在久违的快乐中了。在一些怀旧思想比较浓厚的人看来，这些老游戏这么受欢迎，还不是因为现在不像游戏的“新游戏”越来越多。





经典角色





美少女战士不仅活跃在电影、动化、漫画中，在游戏中也一样大出风头，本期介绍的就是美少女中的佼佼者——瓦鲁基莱；而巴龙和马克斯则是两只调皮可爱的小鸟，但他们却并非普通的鸟类，而是可以驾驶战斗机与敌人战斗的超级小鸟……

□文/雪飞

瓦鲁基莱 稍稍反复无常的好胜美少女

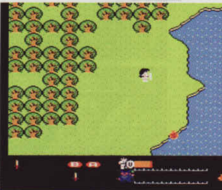
Profile Data 原名：ワルジューレ



为了战胜邪恶化身素纳，从天界降临的美少女。装备着铠甲的盛装和羽毛的帽子，使用长剑驰骋在广阔的原野。虽然在插画中是满头金发，但在游戏中却是黑发飘飘。

无论世界是多么的和平美好，总会出现一些欲望的奴仆为了达成自己的野心，为世界招致灾祸。上天听到了人间百姓的哀号与祈求，派遣一名少女化身为人类从天界降临到人间。她就是身穿天空铠甲，头盔上插着羽毛的美少女瓦鲁基莱。在这位女性角色出现在《少年周刊JUMP》杂志全盛的时代，玩家却觉得有些不安。因为在FC主机上出现的英雄中，女性主人公通常被赋予某种特殊的角色位置，甚至产生了女性=美色的偏见，虽然可以称为英雄，但实际上却是被救助的对象。但是在这种不安与期待中诞生出的瓦鲁基莱，完全吹散了玩家的不安。游戏一发售，便击败了其他那些以英雄为主人公的游戏，获得了压倒性的人气，完美地创造出美少女主人公不可动摇的地位。

美丽女性英勇战斗使玩家从压抑的感情中解放出来，而美丽少女本身就具有被玩家喜爱的素质。在神话中的战斗女神、战斗少女等名人，都给玩家以铠甲和羽毛盔甲的强烈印象。因此本作的少女主人公瓦鲁基莱获得绝高的人气也是理所当然。游戏中出现的乐曲《瓦鲁基莱骑行》会让主人公误会本作与北欧神话有些牵连，但其实与本作的主人公并没有任何关系，本作的主人公是原创的独立英雄。PS版《NAMCO精选》中收录的瓦鲁基莱改变了形象，目的就是切断游戏中瓦鲁基莱与北欧神话的关系，让玩家不再迷惑。



本款作品还非常重视瓦鲁基莱的成长，在游戏开始时玩家可以自行制作主人公。在当时，这种星座、血型等影响主人公能力的设定则是一大创新。星座决定主人公初期的体力和魔力差，血型则决定主人公的成长度和倾向。虽然养成主人公也是动作角色扮演游戏的特色之一，但本作品的目标却是培养出只属于自己的个性主人公。也就是说，有多少个玩家，就存在着多少个瓦鲁基莱。而更有意思的是，相同的血型培养出来的主人公并不相同，最大能力差别竟然可以相差三倍，真是一个反复无常的女主人公！此外必该命中的回复魔法竟然也会出现偏离现象，使玩家随时都不能大意，整个游戏过程中都充满紧张刺激。就这样玩家们一直沉迷在游戏中培育只属于自己的主人公，忽然一日某位玩家在游戏中无意间时按下了2P手柄上的A、B键，结果竟然出现了能力极高的内定瓦鲁基莱，偶然发现的这一秘籍立刻在玩家间引起轰动，"上天指派的女神能力自然并非人定！"由此也能看出制作者确实是用心良苦。



不仅仅是从视觉效果和内在部分，战斗美少女在很多细微之处也展现出了自己的魅力，深深地吸引住广大玩家的眼球。战斗中美少女不仅是挥舞着大剑杀入敌人阵，还可以使用各种各样的强力魔法。使用火球魔法攻击远处的敌人，甚至还可以攻击到大海对面的敌人，灵活使用各种战术可以大大降低战斗的难度。而且玩家还可以使用大斧将敌人、树木和岩石劈碎，美少女这种豪爽的战斗方式也为瓦鲁基莱增添新的魅力。在游戏中本来宝箱是应该使用钥匙打开，但是为了躲避宝箱中的陷阱，玩家一样可以使用大斧将其劈开！

之后的瓦鲁基莱续篇《瓦鲁基莱的传说》更使瓦鲁基莱成为NAMCO的招牌人物。瓦鲁基莱继续保持初代作品的形象，不过人物刻画得更为细致，将这位美少女提升到新的高度。而在续篇中最为抢眼的则是《瓦鲁基莱传说外传 罗萨的冒险》。

瓦鲁基莱的代表游戏■：《瓦鲁基莱的传说》（1989年/FC），《瓦鲁基莱传说外传 罗萨的冒险》（1996年/WINDOWS），《NAMCO超级战斗》（2002年/WS）等。



1986年 瓦鲁基莱+巴龙&马克斯



巴龙&马克斯 虽然是鸟却驾驶着战斗机在空中自由翱翔

Profile Data 原名：バロン&マックス



在黑色军团目头的侵攻中保卫自己的故乡，毅然参加战斗，淘气滑稽的战斗机驾驶员。巴龙驾驶着红色战斗机，马克斯驾驶蓝色战斗机。



热爱自由和和平的鸟之国度，居住着优秀的飞机驾驶员巴龙和马克斯。让鸟类驾驶战斗机作战，使玩家眼前一亮，产生奇妙的感觉。淘气滑稽的巴龙和马克斯这对喜欢恶作剧互相竞争的好对手，讴歌了一曲青春之歌。然而有一天，好战的黑色军团目头巾突然杀到，破坏了这里的宁静。黑色军团虽然也是同样的鸟类，但却可以控制着战车、战舰和高射炮等强力武器在大陆上肆意破坏。于是在为了爱和自由的大义名分下，淘气的巴龙和马克斯毅然走上战场。因为他们作战英勇，成为大家心目中的英雄。但其实与其说他们是为了追求和平和爱，倒不如说他们喜欢冒险刺激的生活。战斗的结果是，黑色军团被彻底击败，两人成为名扬天下的勇者。



他们驾驶的战斗机由特殊的硬质材料制造而成，普通的攻击并不能对其造成有效伤害。而且还可以在遭到攻击前突然转向，躲避敌人的攻击，简直就是万能的战斗机器。但其实却并非无敌天下，被敌人攻击后巴龙和马克斯会受到敌弹的冲击昏迷，与战斗机一起从高空坠落。

巴龙和马克斯的代表游戏■：《天空小子》1986年/FC





日文地狱

NIHONGO NO JIGOKU HE YOUKOZO!

源平合战！（后篇）

当一台主机的机能已经强大到可以同屏显示10多个敌人，让你在游戏时陷入《三国无双》一般的战场时，却保持《鬼武者》一样死板固定的视角，以至有N多敌人可以轻易地从画面以外偷袭你，这样的作战将是一件很痛苦的事情……（摘自猴子《源氏》体验记）



日文：天钢が辉く时旅立つ。
中文：在天钢闪烁时出征。

三问■怎么样，这两天就PS3都在你一个人那里，是不是玩得很high啊?

猴子■要死啊！这种游戏的视角我实在是受不了啊啊啊啊啊啊……

蓍子■（堵住猴子的嘴）但是我们关于源氏的介绍还没说完呢，你能不能配合一点！

猴子■我，我想知道为什么一个好好的题材会被做成这样……

（10分钟后）



三问■书接上文。源平合战的故事发生在12世纪，1159年12月的平治之乱中，平清盛打败源义朝，控制了朝政，并将源氏一族斩杀殆尽，余众也都流放到边远地区。此后平氏一门权倾朝野，引起了皇室和公卿贵族的强烈不满，源氏残党趁机揭竿而起，发动了对平氏的战争。前面我们说过源赖朝，也就是义经的兄长。他因为运气好，被流放到伊豆一带，收留他的北条时政是一个很有眼光的人。他认为赖朝早晚会兴兵复仇取得天下，所以对他很器重，还把女儿嫁给了他。后来的事实也证明了他的预见是很正确的。

蓍子■与此同时，平清盛掌权20年来，平家在朝廷的权势越来越大，朝中的公卿、纳言和各个地方的实权官员，有多一半是平氏。这个家族成为凌驾于天皇之上的特权阶层，日益骄横，清盛在京都设置特务机关，派遣红衣少年到处刺探，将有不满言论的人抓到六波罗（平氏宅邸）治罪。久而久之，天下对平氏不满的人越来越多。在这20年中有过多次叛乱发生，但是都以失败告终。

猴子■所以后来赖朝就把清盛打败了吗?

三问■赖朝起兵之初几乎没打过一场胜仗，有几次还是全军覆没，只有自己逃回来。但是各地的源氏武士见他不屈不挠，倒也十分佩服他，后来归顺他的人也越来越多。终于，在1180年的富士川会战中，源赖朝打败平氏讨伐军，在关东站住了脚跟。在那一战中，军纪颓废腐败的平军听到水鸟的叫声，都以为是赖朝的军队杀来，四散奔逃，正如同淝水之战中风声鹤唳的前秦军队一般狼狈。当时的民谣是这么唱的："富士河穿岩奔腾的水，赶不上伊势平家的腿。"随后各地起义的军队越来越多，平氏的危机日益深重。就在这个节骨眼上，平清盛又急又病，在1180年死去，平氏势力开始衰退。《源氏》1代的故事就到这里为止，只是将清盛之死改成了与义经交战失败之后被守株待兔的景清所杀。

蓍子■真正历史上的平景清是一个很没有名气的人，在史书上查不到太多有凭据的资料。关于他的民间传说倒是不少，传说他曾经杀死自己伯父，所以得到了"恶七兵卫"的绰号。这也是《源氏 神威奏乱》里武尊那把武器的来历。至于景清是什么时候死的，一直众说纷纭，大部分人认为他活得很长，在赖朝取得天下后还去刺杀他（未遂），最后自盲双目，出家为僧。而在《源平讨魔传》这样的游戏里，景清作为主角，死后从地狱复活，并且回到人间打倒仇人赖朝，多少也是受了这些传说的影响。

三问■《源氏 神威奏乱》里一个最大的BUG就是凭空抹杀了木曾义仲这个人物。他才是真正把平家赶出京城的人。而终结平氏一族统治平安京的战役则是1183年发生在俱利迦罗谷的战斗。平氏以平维盛等六人为总大将，统兵十余万，进攻北陆的木曾义仲。义仲识破了维盛以优势兵力在开阔地区进行主力决战的计划，决定避其锋芒，以两万精锐在无法排布大军的俱利迦罗谷设下埋伏。两军接触后，义仲不断派遣小队武士进行挑战，一对一的角力进行了整整一天，当天色阴暗后，早已埋伏好的部队趁着夜色绕到了平氏的背后。平氏腹背受敌，很快崩溃，七万部队相互拥挤，许多都被挤到了俱利迦罗谷的悬崖底下，糊里糊涂地丧了性命。只有维盛以下两千人侥幸逃脱。义仲在获胜后，大踏步向平氏腹心地区进军，终于在当年七月进入了京都。然而义仲这个人粗俗无礼，进京之后不但没有获得支持，反而遭到了满朝公卿和全城百姓的反对。这个时候正是赖朝进入京都的好时机。

风林■我来晚了！前面的没听到，你们说什么哪?

蓍子■说到赖朝进京了，不算很晚。1184年初，源赖朝在宇治川和近江栗津附近，通过两次战役，消灭了木曾义仲，控制朝政。虽然木曾义仲也是源氏后代（他是赖朝的堂兄），但是天无二日，赖朝消灭义仲也是为了避免同族内部新的分裂持续下去。赖朝与义仲的内乱给了平氏以反击的机会，他们在九州一带整合军队，妄图夺回京都。这就是著名的一之谷战役。

三问■平氏被木曾义仲击败后，趁着义仲和源赖朝火拼的机会，重新集结起了四万大军。1184年初，赖朝麾下大将源义经和源范赖击败木曾义仲进入京都，然后继续向西征伐。平氏首战失利，退守一之谷要塞。源范赖以主力六万正面进攻一之谷，吸引敌人注意，源义经却带着本部五百骑兵，进入丹波的崇山峻岭中，艰难行军三百余里，直插一之谷的后方。2月7日，战争爆发，平氏军全面崩溃，退守海上。我们原先说过了，著名的敦盛之死就发生在这一战中。

蓍子■坛之浦海战是源平合战中的最终战役。1185年2月，平氏尝试在赞岐的



志贺浦向义经发起进攻，结果惨败。3月24日，两军终于在坛之浦海面决战，源氏在东，平氏在西。一开始的时候平军还占上风，到了下午，潮水转向西边涌动，平家船只大乱，源氏得手，占有了战争的主动权。平军虽然破釜沉舟地作战，但是并不是所有的背水一战都会取得胜利的。最后，平军最后的统帅平知盛见大势已去，遂决心自尽以报效祖先。他先在身上挂了2副重铠，之后又将船锚系在腰间，投海而死。他的部下们或者战死，或者跳海自杀。在战舰上与军队同命运的平氏家眷老幼妇孺们也纷纷投入海中。平氏出身的安德天皇只有8岁，在侍女们连哄带骗的劝说下，带着三种神器一起沉在了海底（后来八咫之镜被捞了上来）。把持朝政数十年的平氏就这样在壮烈的混战中灭亡了。

猴子■好残酷的一战啊……

三问■这之后赖朝终于拿到天下了。但是他总觉得自己的位置坐不稳，功高盖主的义经逐渐被赖朝所不容，尽管他在腰越给赖朝写过一封字字泣血的信（腰越状），但是仍然被赖朝流放到奥州，投靠藤原秀衡。不久秀衡死去，他的儿子泰衡胆小如鼠，竟然在赖朝的恐吓下出兵去杀义经，逼迫义经自杀（1189年）。在义经死后把首级送了过去。但是赖朝并没有放过他，反而借口包庇义经，顺便连泰衡一起收拾了。这样一来，日本境内再没有能够威胁到赖朝统治的力量，他在1192年建立了历史上第一个幕府，就是著名的镰仓幕府。

蓍子■然而世事无常，赖朝只做了7年的征夷大将军，就在1199年死去了。关于他的死也有多种说法。其中有坠马落河引发疾病说。但是又有传说，他在过河的时候看到了安德天皇和义经的鬼魂，惊吓过度而落马，之后忧思成疾而死。另外一种比较可信的说法是他的继承人赖家和实朝等人将其暗杀。如果真是这样的话，那这就是他自己作孽的结果了。如果义经还在，这样的事情未必会发生。在赖朝死后，北条时政最终控制了幕府的统治权，源氏开创的基业被北条氏把持了100多年，直到1333年镰仓幕府灭亡，日本的历史进入了南北朝时期。

回收往日辉煌!

百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.22

1989年登上百万销量排行榜的作品共有五部，其中四部GB主机作品，只有一部FC主机作品。由此可见当时GB逐渐占领市场，FC主机逐渐步入晚年。这次介绍的《俄罗斯方块》、《超级马里奥大陆》、《役满》三作全是GB主机上的顶级之作。 □文/雪飞

GB主机的开路先锋

《俄罗斯方块》绝对是街知巷闻的优秀作品，曾经在世界范围内掀起了一场多年不退的俄罗斯方块狂潮。而本款作品更是以累积销量423万本的惊人成绩取得1989年度游戏销量第一名。这款作品不单是将俄罗斯方块推上顶峰的作品，还为GB主机的普及立下了汗马功劳。虽然FC主机已经走向晚年，但是很多玩家都对它恋恋不舍，甚至不愿意去接受新鲜事物。但本款作品让玩家们随时随地都可以进入俄罗斯方块的世界，使GB主机迅速普及……





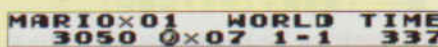
FC主机上的俄罗斯方块销量181万本，而GB主机上的俄罗斯方块销量却高达423万本。俄罗斯方块这种益智游戏相对轻松自然，玩家不用再身负拯救世界的艰巨任务，而且这些游戏对主机要求较低，再加上掌机的便携性，本款作品获得巨大的成功实属必然。

掌上马里奥世界!

超级马里奥是任天堂的招牌作品，也是使FC主机成功的超级功臣之一，而本款作品则让马里奥活跃到方寸天地中，更让玩家可以随时与马大叔亲密接触。虽然本款作品仍然是马里奥世界，但却并非移植作品，而是完全的原创之作。

保持传统销量喜人

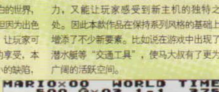
失去色彩的马里奥世界并非是失去光明的昏暗的世界，并没有失去玩家的信任与支持，而是在一片好评声中创下了418万本的销量奇迹。GB掌机虽然便于携带，玩家可以随时进行游戏，但是却也有一定的缺陷。FC时代已经出现了彩色电视，玩家可以进行在色彩缤纷的华丽世界冒险拼搏，而GB主机却是黑白画面，直到1998年才出现彩色GB。另外在使用FC主机游戏时，玩家都是接上电视进行游戏，而GB掌机则是主机屏幕一体，屏幕只能是手掌大小。因此游戏的画面与FC有一定差距，关键的是人物在游戏中显示极小，玩家必须仔细看才能做出正确的判断。而且本作进行游戏时，人物的残像严重，对玩家的耐心实在是一个考验。如果让习惯了彩色世界的人突然返回到黑白的世界，几乎所有人都会觉得非常不适应，但因为出色的游戏性，保留马里奥游戏的精华，让玩家可以从中得到在别的游戏中得不到的享受，本款作品仍然战胜了颜色和屏幕大小的缺陷，使玩家忽略了因主机机能产生的不足，获得了巨大的成功，更让人佩服马里奥系列的强大号召力影响力。

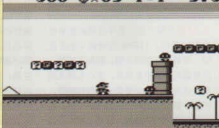




新主机新开始

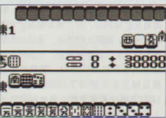
本款作品是为GB主机造势的作品，与俄罗斯方块一样，都是为GB主机普及立下汗马功劳的作品，利用马里奥系列的强大号召力，可以使新主机迅速得到玩家的重视。但因为主机的机能有限制，厂商只能从画面以外的细节之处大做文章，让新作既能展现出马里奥世界的魅力，又能让玩家感受到新主机的独特之处。因此本款作品在保持系列风格的基础上增添了不少新要素。比如说在游戏中出现了潜水艇等“交通工具”，使马大叔有了更为广阔的活跃空间。

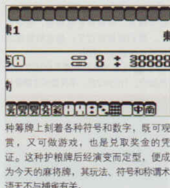




麻将起源众说纷纭

麻将是中国清代时诞生的桌上游戏，麻将起源，众说纷纭。麻将原是“护粮牌”之说，倒是颇有趣味。据考其起源于江苏粮仓捕雀的纪录牌，故被称为“麻雀”。后来“雀”字的方言音讹为“将”字，于是，“麻将”这个称呼在中国大陆逐渐成为主流。有关资料记载，江苏太仓，曾为古时皇家的大粮仓，常年囤积稻谷，以供“南粮北调”，粮多自然雀患频生，每年因雀患而损失不少粮食。管理粮仓的官吏为了奖励捕雀的数目，凭此发放酬金，这就是太仓的“护粮牌”。这种筹牌上刻着各种符号和数字，既可观赏，又可做游戏，也是兑取奖金的凭证。这种护粮牌后经演变而定型，便成为今天的麻将牌，其玩法、符号和称谓术语无不与捕雀有关。





也有一种说法认为麻将的发明人是陈政钥先生（清·道光年间的三品官），如今他老先生的故乡宁波还建造了一个麻将博物馆，目前是国内唯一一家以麻将为主题的专题性陈列馆。还有观点认为是元末明初学者万秉超发明的，他因为特别崇拜水浒英雄，故以108张牌隐喻梁山108将。在苏州谷新先生著作《源起万、桶、索》一文中还提到麻将牌名称的由来与郑和下西洋有关，文章说，郑和下西洋常年在海上漂泊，许多将士由于海上生活单调枯燥，精神萎靡不振，有的甚至积郁成疾。郑和于是发明了一种简单易学的娱乐工具叫麻将，“红中”表示天晴，“白”表示白昼，“发”表示出发起航，“索”表示桅杆绳索，“万”表示航程里数，“筒”的设计灵感来源于船上盛淡水的竹筒，“东”“南”“西”“北”是与航行息息相关的风向。

飘洋过海风靡日本

由于麻将的游戏性，进行这项活动可以在方寸之席与朋友斗智斗勇，因此深受国人的喜爱，并且飘洋过海远赴东洋，使这项运动风靡日本。虽然中日两国的麻将规则不同，但却同样喜爱这项有益身心的趣味游戏。因此在游戏中也出现了不少麻将类型作品，可惜的是因为FC主机机能缘故，玩家只能与电脑斗智，感受不到与人对战的乐趣。而这次登场的本款作品，却因为GB的联机对战功能，使玩家可以两人进行游戏，互相较量。这样的设计使麻将游戏更为真实，让玩家可以和伙伴同时进行游戏，虽然画面质量并不出色，但是本作一样凭借麻将的魅力和联机对战取得了128万本的惊人销量!



浙江大学 计算中心

ZHE JIANG UNIVERSITY

中国美术学院 成教院进修部

CHINA ACADEMY OF ART

联合招生

游戏动画 影视动画

荣获2004-2005年《电脑报》游戏培训最佳师资奖、华东地区IT培训最佳师资奖

http://www.nowcg.com

为了响应浙江省委、省政府关于打造“杭州动画之都”的号召，开展非学历教育工作，以满足国家广电总局首批授予的9家国家动画产业基地及国内各大游戏、影视公司高素质专业化员工的需求，为国内数字艺术领域企业输送具备艺术素养与专业知识兼备的职业技术人才。浙江大学计算中心联合中国美术学院成教院进修部于2005年1月全面启动游戏动画、影视动画专业班招生，相关事宜公告如下：





✡ 办学优势

浙江大学是首批进入国家“211工程”和“985计划”建设的全国重点综合性大学之一；中国美术学院是当今国内在造型艺术领域中，学科最完备、规模最齐整的综合型美术学院之一。两所院校拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施，并在人文社会科学和信息科技领域拥有丰富的资源和学科优势。



✡ 主要师资

教师团队具有极为丰富的教学经验和制作经验。卢少夫是中国美术学院视觉传达设计系教授，研究生导师。刘老师是资深画师、动画师。曾制作中央电视台52集动画片《西游记》、上海美术电影制片厂13集动画片《36计奇遇记》，科影厂的动画片《小贝流浪记》。王老师是资深动画师、原画师，曾制作《蓝精灵》、《Snoopy》、《美少女战士》、《人猿泰山》、《辛巴达航海》等动画。高老师是系统分析员、高级游戏程序设计师，具有丰富的游戏项目管理及开发实战经验，对游戏引擎开发、游戏图形学、网络程序设计有深厚的造诣，曾开发多款电视游戏及大型网络游戏。



✡ 专业及学制

游戏动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/Photoshop/Flash/Maya/3ds max/后期合成/游戏体系结构/游戏设计
影视动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/ Photoshop/Maya/3ds max/后期合成/视听语言/表演/影片剪辑



✡ 证书

成绩合格者将获得浙江大学继续教育学院结业证书、中国美术学院成教院结业证书。届时将组织学员参加 Maya、3ds max厂商认证考试和社会艺术水平美术考级考试。



✡ 就业方向

依托浙江大学、中国美术学院与上海、北京、杭州、深圳、广州等城市的各大游戏公司、影视公司、广告公司良好的合作关系，培养的合格学员将直接推荐到相关企业。



✡ 报名地址

杭州市浙江大学（紫金港校区）计算中心 113室 游戏动画、影视动画、游戏开发培训 招生办公室（收）
电话咨询： 0571-88206788 0571-88206651 传真：0571-88206788 邮政编码： 310058

报名截止日期:2007年3月26日
E-mail: zhaosheng@nowcg.com



龙虎斗

不可否认且有些悲哀地发现，我被一些事情搞得浮躁且茫然。不过所谓时间，它总是单向性、不可逆地一往无前，若抛下它力图把自身扭转到从前，也未尝说得清对与错。改变了的事，就是现实，我们在现实中唯一要努力做到的事，就是把握住自己的存在。希望到时候借着200期的契机，我可以把自己的迷茫做个了结。

谢谢某位读者的话，不过我若可以只安心地经营bar这小小的一方，也许会很幸福，但也许只会在自己的世界里沉湎下去。

这期的主题，是毁灭。在新的自我面前，看着旧的那个自己消失掉，无论结果怎样，你都已经证明了自身在时间上的延续性和存在感。 □唯夜

当PS2成功掀翻DC将SEGA逼上绝路，并高奏凯歌呼风唤雨时，黑傻黑傻的XBOX只是初出茅庐的愣头青，只能借着PS2那耀眼的光芒反射自己的余晖。那时谁也不会想到久多良木健在内部会议上看似不经意的一句话，在若干年后会变成严酷的现实摆在SONY的面前——“我们最大的敌人是微软”。若真如业界盛传，当年微软打算向SONY推荐自家的操作系统未果，转而打算自己推出主机。那SONY的做法无异与任天堂在其家用机鼎盛时代拒绝索尼的CD驱动器一样，于不经意间亲手在通向未来的道路上为自己埋下了重磅硝酸甘油炸弹。

亲手为自己套上吊绳也好、维纳斯计划灵魂附体也罢，总之这些都是过去式，拘泥在这种事情上人类文明是绝对不会进步的。如果后悔能将过去所犯的错误弥补回来，全球的自杀率也不会年年攀升了。咳……这是题外话。

鸡肋般的开场序言，只有两人的角斗场

你瞧，任天堂新一代的领导人岩田聪正站在新一幕的次世代大战舞台的入口处坏笑呢，可惜我们今天的主角名单中并没有任天堂的Wii什么戏份。嗯……看来我们只好请聪哥下台喝茶了。依稀记得2005年E3展上PS3用极其华丽的播片演示向次世代的竞争对手发出那一声响彻碧空、震撼心灵的怒吼——“来！战吧！”之时，是何等地让人热血沸腾，并对PS3的未来满怀期待。转眼之间，2005年早已经跟着年夜饭在体内化学反应的作用下排泄得一干二净。当我们在2006年送走可能是最后一届对公众开放的E3，迎来可能是最后一届独立举办的TGS后，微软正站在写着“通往圣诞节商战”的特快列车前，用充满自信的声音回应道——“你要战，那便战！”。

相对于次世代有备而来，磕磕绊绊偷跑一年发售，拥有太多不完美之事脸上却故作轻松的XBOX360。PS3作为次世代主机大战卫冕冠军的种子选手，在2005年E3后所承受的压力实在是太大了。久多良木老兄在被打回SCE后脸上的笑容日渐稀少，往日那略显富态的脸庞在如今看上去却让人感到有水肿的错觉。当年那气概山河的雄心壮志和不断抛出的利好消息，也被外界那些如鸦雀之声般的质疑撕得粉粹。

在消费者看来，是XBOX360还是PS3这样的二选一可能并不是什么生死攸关，需要废寝忘食来考虑的大事，最糟糕的结果也仅仅是提前把某台主机丢到在线网站上廉价贱卖。但对于早已互下战书暗自较劲的SONY和微软而言，这场次世代大战无疑会决定谁将统治数以亿计用户的客厅，并最终决定两家各自不同的命运。

PS3的诺曼底登陆，XBOX360的阿登战役，今年的圣诞节将会是一切的开始……

半斤八两的牛皮，棋逢对手的喷子

所谓喷子，从某种角度可以理解成专职枪手，专门为特定商品作各种极具鼓动性的宣传。当然和枪手这种定点阻击也有所不同，喷子往往更加具有攻击性和大面积杀伤性。商战中，重量级人物为自家产品摇旗呐喊是十分必要也是必须的事情。总之不能被竞争对手抢去彩头，更不能让自家的产品甘落人后，哪怕只是口头上的。

这边作为索尼娱乐CEO的久多良木健把多核心的Cell说得可是现实到有如脑后插管的虚拟世界。仿佛有了Cell和经过精心改良威力无穷的RSX支持，PS3就会变得大能无边。而拥有了PS3的玩家更是将享受绝无仅有，美仑美奂的1080p高清画面。只是他没有想到为玩家勾勒的美好蓝图，在挂着“1080p@60Hz”字样的TGS现场演示上被普遍丢帧的实际游戏效果击得粉碎。

而在地球的另一端，微软副总裁彼得。穆勒有如SEGA灵魂附体一般，无论在何时何地都不忘宣传XBOX卧薪尝胆的艰辛历程，XBOX360领先一年的发售优势和强大无比但却不尽如人意的网络功能（亲爱的微软，你何时才能实现多线程的网络内容连点续传下载？），顺便借机讽刺关于PS3的种种失误，并预言到PS3 的发售早期不会有1080p画面的游戏出现。而当今年的TGS上SONY真拿出了实际成品时，微软只能酸酸地对外界宣称“我们也能”。当然这样的1080p自然是插出来的（720p硬件插值运算），PS3也是。

所谓五十步笑百步，便是在描述这样的一个情况。于是久多良木健与彼得。穆勒两位高层人物在工作的闲暇之余又多了一个新的头衔——喷子，棋逢对手的喷子。

彪悍的规格，飘渺的现实

当年靠着标榜机能不凡，以此最终彻底击败SEGA，并统治家用游戏机领域10年的SONY怎么也不会想到PS3会栽到自己所标榜的机能论上。当然，我们今天不谈那些玄之又玄，让人看上去只能一头雾水的硬件指标。就让填充率、顶点光、多边形生成量那些教科书才能有的定义统统见鬼去吧！

将Cell、RSX等这些东西单独拿出来看，每一个零件都是高科技的结晶。但为什么将这些神奇的零件组装成一台名为PlayStation3的机器时却无法体现强强联合的优势呢？

无论是三家联合研发的Cell还是自G70显示芯片阉割而来的RSX，其实都并非是专为PS3量身定做的东西，这些泛用零件间不太默契的配合使PS3的整体机能陷入泥潭。若不是微软在XBOX360的Beta2开发机上作手脚，让SONY错误地认为微软拥有火星科技的话，说不定我们现在已经玩上了以双Cell为核心体系的PS3。

SONY当初一再承诺的高规格=高画质、多Cell网络协同运算，甚至是双1080p同步渲染输出也随着时间的推移不断地缩水。如果SONY讽刺微软的XBOX360仅仅是台XBOX1.5的话，那么现在的PS3显然也仅仅够得上PS2.5的档次。

没错，这一切其实都是微软的阴谋。在360诞生之时，微软的初衷就已经十分明确——摆脱XBOX的阴影，打造一台真正意义上的“家用主机”。ATi的C1、IBM的三核心Power中央处理器都是基于这样设计理念下的产物。

如果将PS3和XBOX360的设计理念摆在一起的话可能会有一点戏剧化的效果：XBOX360更像PS2，而PS3则更像XBOX。

格式大战，标准为先

次世代主机大战不仅仅是家用游戏机市场的角逐，更深层次下所隐藏的其实是谁将取代DVD媒体格式的角逐，这一方面无疑SONY和他的PS3走在了微软的前面。

造成PS3高成本低产量的罪魁祸首之一就是蓝光光头那捉襟见肘的产能，可就算是如此SONY依然坚持将PS3与BD蓝光驱动器捆绑销售，其目的就是为了整合优势资源，更有效地占领市场。BD光盘不仅在容量上更优于传统的DVD，更清晰的画面、更多的内容、更好的版权保护都在不断地吸引消费者与片源商的目光。可以预见，取得蓝光格式的胜利，就将统治这片市场，进而赚取丰厚的利润。

显然，SONY是打算把PS3定义成BD开路先锋的角色，依靠相对廉价的价格，配合上百部BD格式的片源冲击普通用户的消费市场。同时，还可以依靠BD格式大容量的优势，解开束缚在游戏厂商身上的枷锁，让他们能充分利用BD大容量的先天优势制作出真正的次世代游戏。

XBOX360的DVD看起来就远没有那么华丽，虽然我们现在还依然很难见到能够把整张D9塞满的游戏出现，就算是号称流程上百小时的老头滚动条4（上古卷轴4，感谢国内的代理公司所翻译的别具一格的名字）、叫嚣能卖到600万份让人患上晕血症的《战争机器》也都还距离这个要求颇远。但科技的进步总是让人难以把握的，谁都不希望重温PS时代动辄双光盘、四光盘来回换游戏的痛苦经历。

即便是XBOX360已经拥有HD-DVD外置驱动器，也不会比PS3的内置BD驱动更有优势。无论“将选择权交给消费者”的说辞多么华丽，也无法改变消费者将为HD-DVD付出额外美钞的事实。况且，现在微软依旧没有要把HD-DVD整合到XBOX360里的打算。

当然，对于微软来说，支持BD或者HD都不重要，关键是谁能采用微软的技术和标准。HD联盟向其妥协了，所以才有了微软全力支持HD-DVD。如果将来BD联盟也向这头永不知足的大鳄低头时，我们可能会看到Blu-ray的外置驱动吗？

在畅想这美好未来之前，还是先考



虑考虑PS3作为廉价的BD播放机替代品，是否会引发BD联盟内部其他硬件设备供应商的不安情绪吧。

隔岸火，釜底薪

游戏主机无论采用什么样的硬件、技术和媒体，最终决定胜负的依然是市场与消费者。纵观主机大战历史，无论是家用机还是便携机均不乏四两拨千斤的案例。性能与N64相当，采用卡带媒体的NDS能够击败性能在PS与PS2之间，采用16:9液晶屏幕，并拥有UMD光盘格式的PSP，就是消费者、市场左右主机大战的经典案例。

在日本地区PS系所培养起来的广大用户群一直是SONY引以为傲的优势，可在PS2末期和PSP发售后，这些非核心消费者并没有为SONY带来持续而丰厚的利润。续作贩卖持续走低、用户两极分化严重、原创游戏叫好不叫座等等都给SONY带来了不小的困扰。一面看着NDS的游戏如狗皮膏药般长期霸占各个排行榜前十，聪哥满脸灿烂地疯狂敛财，另一面疲软的PS系主机每周销量总合却连这台小小的掌上游戏机的一半都赶不上，也难怪媒体对PS3的发售常有令人悲观的论调出现。

好吧，就算PS3再怎么不济也终归是PS系的正统继承人，俗话说瘦死的骆驼比马大，在未来的一段时间内，一切都存在变数，况且还有XBOX360给其垫背呢——和自己的前辈凶箱（日本玩家对XBOX的戏称）一样，XBOX360同样也陷入了滑铁卢。

无论换上什么样的领导班子，XBOX360的销量就是没有丝毫的起色，与欧美地区的高奏凯歌不同，日本市场的XBOX360简直可以用"悲惨"来形容。周销量仅仅数千，游戏软件销量更是小得可怜，之前几个在日本地区重点宣传的产品无一例外被打上失败的烙印。现在微软只能指望年底以《蓝龙》为首的软件攻势能激活死气沉沉的日本市场。

东方不亮，西方亮。虽然微软在日本市场举步维艰，但其在欧美市场却好调上扬。有别于排外且落入低谷的日本市场，更加富有活力和潜力的欧美地区已是次世代三大主机首发重点照顾的地区。

然则，欧美地区也不是遍地的傻瓜，甘愿为任何主机慷慨解囊的。在XBOX360借着领先发售一年的优势和富有强大诱惑力的圣诞节软件攻势下，PS3的首发阵容多少显得有些寒酸。无论是名气还是游戏素质均远远落后于舍得砸钱、阔绰的XBOX360。而且微软为玩家开出的圣诞节采购计划表，也恰恰是针对着PS3首发的软肋。

无论是日本地区还是欧美市场，微软均有能够牵制PS3的法宝，他要做的只是静静地旁观，等待消费者自行作出选择。而在首发硬件数量和软件素质均不占优的PS3只能将希望完全寄托在自己苦心栽培的核心player和对SONY品牌极度忠诚的用户上放手一搏。

独占，独霸

能够左右消费者和市场份额，最终决定主机大战成败的关键之一就是游戏软件。

若不是当年PS争取到了《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这样的软件，也不会开创一个属于PS的新时代；若不是马里奥和林克的倾情演出，恐怕任天堂的家用机之路也就止步于此；若不是微软捡到了叫做"Halo"的金元宝，XBOX恐怕不会是今天这个样子。

所以说，游戏软件的表现将直接影响到作为其平台的家用主机的命运。当然，我说的不是烂大街的跨平台作品，而是专属某个平台的独占作品。现在第三方显然不想再做活雷锋，傻乎乎地在局势尚未明朗时明确支持主机大战中的任何一方。

于是微软和SONY为了争取到足以掀翻对手的独占软件数量，都削尖脑袋想尽办法尽可能多地为自己的平台拉拢一些独占作品。每当多了一个重量级的独占软件时，彼得身上就会多一个美丽的彩色纹身。不知继"左光环右侠盗"之后，彼得的腰间会出现什么有意思的图案。而相比微软的"协助开发"、"银弹攻势"，SONY做得更绝一些。其将那些有优势、有前途的软件开发公司直接招入麾下，成为自己的第二方。如此这般的操作下，《毁灭人类》、《杀戮地带》这样的作品也就顺理成章地被打上了独占的烙印。

针对不同地区玩家的口味，有针对地推广单一类别的游戏现在也成了一个至关重要的内容，但这就成了独霸，而不是独占。用大量游戏集中轰炸，独霸整个市场，比如XBOX的FPS、PS2的RPG就都是独霸的代表。

看到本家和第二方如此大力吆喝，第三方似乎也有些动心，纷纷抛出了种种承诺。比如GTA的网络内容独占、FF13正统PS3独占、分裂细胞5 XBOX360平台独占等等。但口头承诺未必真的会成为现实，尤其是在开发费用水涨船高的现在，第三方更不可能和钱过不去。于是乎，我们也有幸能够看到一幕幕精彩的无间道。不到主机大战出现曙光的一刻，第三方仍旧不会轻易将这些如浮云一般的口头承诺转化为实实在在的游戏内容。

于是乎，XBOX360和PS3还需要在软件独占与市场独霸的道路上走相当长的时间，两者在短期内都缺乏能够令对手彻底丧失战斗力的武器。独占尚未成功，软索尚需努力。

输，赢

虽然只是两个简单的汉字，但却是两种截然不同的结果（废话）。其实无论结果如何，对于身为普通玩家的我们并没有直接的利害关系。顶多是手里的硬件会提前贬值，进而摆在二手市场的某个角落里等待它的新主人。

但对于微软和SONY而言，谁赢得次世代，谁将会拥有十年甚至更长时间的家用机领导权，也更可以在这段时间里为所欲为，更可以借机推广自己的标准。现在看来，拥有一年发售优势的XBOX360更被人看好。而PS3则在为了保住王座和SONY苦心经营的家业而拼死努力。

每个玩家心里都有自己支持的一方，这场即将在圣诞节拉开序幕的次世代主机大战正如我开篇所讲，一方面意味着PS3将迎来自己的诺曼底登陆，另一方面XBOX360则要面临如阿登保卫战一样的考验，一场针锋相对的龙虎斗即将上演。

Finish the Fight 2007！

□文/火彩

我与兰古瑞萨

很久很久以前，有一款游戏曾经征服了整整一代人。

那是一个充满天真与洒脱的年代，仿佛一台MD和成堆的卡带便构成了世界的全部。那是一个充满青春活力与激情的年代，彻夜鏖战也从未使人产生过疲劳的概念。



一开始我只是借同学的机器随便玩玩，可就是这随便玩玩，却让我玩得着了魔。众多的卡带中，惟有兰古瑞萨深深吸引了我，后来同学取走了机器，失去兰古瑞萨的我顿时感觉无限空虚，就仿佛灵魂脱离了肉身。"无论如何一定要通关！"——抱着必胜信念的我虽然没有勇气向家人要钱买主机，但是让那时的我放弃兰古瑞萨的美梦还不如让我选择自杀。无奈之余我只能跑到姑姑家求助，开始了人生伟大的贷款购机生涯。姑姑从小一直对我关爱有加，如今看到这个狼狈不堪如行尸走肉般的侄子向她借钱，还以为我在外面惹出了什么事端来。不擅撒谎的我如实交代了一切，并最终拿到一些资金。但资金似乎仍然不够，那时候一张卡带的价格够现在买一袋子D版光盘。无奈之余，我只有去找村里的肥天猪同学，凭借自己三寸不烂之舌头，开始了人生第一次"忽悠"行动，并最终与肥天猪一并走上"合伙经营"的道路。

终于入手了有自己半成股份的MD，当时真的无限高兴，可是再回忆起当年在家庭暴力阴影下FC沦为碎片的惨痛经历，只能仍旧宣称这个机器是借来的，只是随便玩玩而已。这样的方式让我着实不爽，于是便与肥天猪同学拟订了新的方案——白天十二小时的使用权归他，晚上十二小时的使用权归我。这样，肥天猪的合伙人，也就是我，摇身一变成了夜猫子同学。每当夜晚来临的时候，夜猫子便会踏上"取机"的征程。那是一年中最寒冷的季节，北风呼啸，雪花纷飞，可是取机人的心中却燃烧着希望的火焰。他迎着风、踏着雪，每一步仿佛都在接近兰古瑞萨的光芒。那时的夜晚总是那么短暂，十二个小时简直就如同两三小时一般。那时的日历总是那么混乱，以至于什么时候过年之类同龄人很关心的问题根本不能引起他的关注——那时的他已经不属于这个世界。

圣剑兰古瑞萨与魔剑阿鲁哈萨特，光辉的末裔艾尔文与骑士精神的化身利昂那宿命的对决，宁死不肯做逃兵父亲的巴尔慕斯，冷艳蛇蝎的伊梅尔达……个性鲜明的角色、中世纪欧洲大陆充满魔法与冒险色彩的世界观、梦幻般的剧情，以及再过一万年仍然能够让人热血沸腾的音乐，这一切便构成了SRPG史上永恒的经典。兰古瑞萨在我年轻的心灵中扎下了根。

多少年已经过去，曾经那些活蹦乱跳，东奔西跑闹得四邻不安鸡犬不宁的家伙们如今也差不多都步入"奔三"时代。一切都在飞快地涌来，一切又都悄然地逝去。满脑子只装着游戏的我，如今也不得不把注意力转移到现实世界的游戏规则中来。漫步在喧嚣的大街上，迷失在拥挤的人群中，世俗社会的任何角落仿佛都充斥着与人格格不入的音符。曾经以为，拥有一台游戏机，每天吃几个馒头就是完美人生。这些天真的想法就像兰古瑞萨的光芒一样，随着时间的流动而慢慢褪去。为了生存而生存，为了生存而改变，为了生存而背叛。任何一个借口都足以彻底转变一个人。肥天猪、夜猫子、圣剑兰古瑞萨、利昂、艾尔文……他们的故事也走进历史的博物馆,成为永远的过去式。只是自己时不时还会忆起那年的雪花、皎洁的月光，和那颗自认为如钻石一般的心灵。

□文/张杨



郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2006年12月30日。

广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	XBOX
1200 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1390 普通（1.5版） 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850 北京鼎好	2790 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京报价
1100 北京鼎好	1160 山东次世代	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1420 普通 1600 豪华 山东报价	1160 山东次世代	2750 皇金荣新蜂	680 上海报价	1180 上海报价	1400 上海报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1450 普通 山东次世代	1400 普通 广州报价	880 广州报价	2750 上海报价	680 广州报价	1180 山东报价	1400 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PSⅡ5系全新标配1450−2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+分量线+支架+8M记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1200元
★PSP豪华超值套装：双锂电池+座充+线控耳机+挂绳+USB线+ PSP包+屏幕贴+2G记忆棒 1980元(1.5版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种)
★日版、港版、PS3均有现货，欢迎来电垂询。
★NDS日版、港版、彩版、美版全新标配1050−1260元 ★XBOX日版、港版、美版、台版、韩版全新标配1450~1980元
★GBASP 神游豪华行货加亮版 650元 ★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜+读卡器 1600元（有烧录卡下载ROM一千余种）
★XBOX360 2750~2950 ★以上机种均有限定版全新标配1080~28000
★各种烧录卡、记忆棒均有现货 ★本店大量收购PS主机
★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。
★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110
★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶
★银行汇款：工行：9558800200108274461 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号
★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038
★本店承接各种主机维修、PSP升降机、NDSL刷机等业务，欢迎广大玩家来电垂询。 ★本店PS3第一时间到货，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。

★本店与电软合作推出网上购物商城，欢迎登陆网址：www.vgame.cn
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★20GB版PS3：含全部原装配件 4500元 ★Wii：含全部原装配件和游戏，欢迎电询。
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可降为1.5版，欢迎来电垂询
★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包+32M记忆棒：1450元 ★NDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1100元
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2650元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜 1600元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元
★PSP引导盘 80元（可引导游戏） ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★电话 010−63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站全工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

山东次世代电玩专卖店

冬季CEFO电子竞技公开赛开赛

网络商城：www.nextgeneration.com.cn

★比赛日期：2006.12.25—26 ★比赛地点：山东次世代赛博店
★比赛项目：足球/赛车/格斗/CS ★平台：PS2 PS3 XBOX360 PC
★山东次世代旗舰店：济南市解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
★TEl：0531−88559816 82393967 营业时间：9：00−20：30
★山东次世代赛博店：济南市解放路43号二楼206A
★Tel：0531−82398069 13506410809
★淄博红星次世代店：张店区西六路齐赛电脑城F一层F6−4#
★Tel：0533−6281698 13053374068
★从即日起在本店购买一定数量商品，即可获得山东次世代会员牌一张，持山东次世代会员牌可免费体验Wii和PS3游戏，并可参加抽奖，奖品即为Wii和PS3。
★本店NO.18005等数名会员已全款预定PS3并领取纯银会员证,欢迎广大玩家预定. PS3 价格欢迎来电垂询。
★PS2：1160元 ★PSP：1450元 ★NDS：1160元
★60GB版PS3：6300元 ★Wii：2860元

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP普通：1380元 豪华：1560 NDSL：1150元 PS2 7万系：1050元 XB360主机：2720元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025−83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理
★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

武汉夏源电玩

提供psp系统软件下载服务，长年经营各类正版软件

本店荣获武汉市消协颁发的“诚信、健康、维权示范单位”称号。并于即日起接受办理各种商品的日本代购服务。
★QQ：85960888 ★网址：www.027xy.cn ★电话：027—82774106
★邮编：430015 ★地址：湖北省武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★本店开通网上购物，网址：www.51e3.com，欢迎大家光临选购。

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。
有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

最新口袋游戏推出啦，《口袋迷》本辑特别奉上独家超深度研究，同时还有隐藏要素大揭露，不可错过！除此以外，本期赠送超精美口袋神奇徽章以及皮卡丘造型记事本，绝对独家！还有正版游戏大抽奖哦！



口袋迷(6)

■定价：18元　　接受邮购

两枚DVD超精美画质，日文、中文、罗马音三层可选字幕，附全彩MTV说明书，赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历



琉璃MTV

■定价：19.80元　　圣诞节发售

全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内十周年纪念RAH综述，敢达模型上市一手资讯，口袋妖怪语，飞跃巅峰，超兽机神，圣衣神话，死亡游戏李小龙，五星物12寸可动，幽灵骑士，全方位满足你对玩具的挑剔胃口。



TOYS(10)

■定价：9.80元　　12月下旬

跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今冬潮流颠峰，最新的冬季服装服饰潮流强势推出，最酷的内容，最新资讯，前沿人物强力现身，快快迎接跨年最新情报。



SO COOL 2007年第(1)期

■定价：15元　　12月下旬出版

广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！



06年标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购

圣诞特辑强势推出，纵览近期精彩游戏。口袋妖怪黑色档案，王牌大作背后充满坎坷。全新互动栏目登场，ACG小站紧密连结动漫与掌机。四部游戏大作攻略，内容精彩无限。



掌机迷69期

■定价：5.80元　　12月15日出版

精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！



动感新势力水晶DVD

■定价：29元(少量库存)　　接受邮购

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。



鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～24期、2007年第1期	9.80元

动感新势力

27～29、36、38～41、43～46期	9.80元
43、45、46期DVD豪华版(44期已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

第51～69期	5.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季	15元
2006年1～12期	15元
口袋迷(6)	18元
动新琉璃MTV(新)	19.80元
06年标准掌机典藏	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1～10)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
动感新势力水晶DVD(少量库存)	29元

注：口袋迷1～5、05年标准掌机典藏已全部售完、最终幻想XII完全攻略本已售完请勿汇款

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取





PS2	本刊译名：宿命传说			
	BANDAI NAMCO	7140日元	2006年11月30日	CERO A
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	59KB

九年前曾在PS上掀起“传说风暴”的《宿命传说》，终于在PS2后期再次登场了。当许多玩家听到由DEEN演唱的主题歌“梦であるように（宛如梦幻）”的时候，不知有多少曾经无限投入于这个游戏的玩家会流下激动的泪水。本次的《宿命传说》完全重新制作，有一种不同于先前的感觉。 □文/猴子

再度缔造命运的不朽传说

完全重新制作 人气角色扮演游戏！

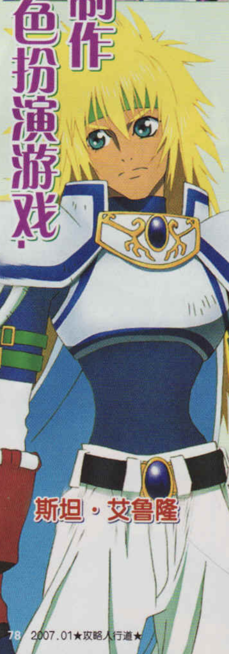
1997年，NAMCO在PS主机上推出了《宿命传说》，这是继SFC版《幻想传说》之后，传说系列的第二部作品。由于各种局限，SFC版《幻想传说》虽然十分优秀，但是在国内影响远不及FF和DQ（其中主要原因是许多玩家的超任磁碟机容量不到48M）。本作一经推出，立刻在国内造就了一大批《传说》爱好者，随着PS系主机的普及，也由于本作的优秀表现，《传说》系列在中国玩家们心目中的地位逐渐提升到超级大作的水平。2002年《宿命传说2》在PS2上登场，翌年推出中文版，使更多的人不用学习日语就可以体会到游戏剧情的感人之处。其后虽然《传说》系列游戏的推出有一种“量产化”的趋势，但是玩家们的热情并没有因此而减少。虽然现在新主机都已经发售，但是PS2的软件制作仍然保持着很大的惯性，尽管《宿命传说》这部作品已经推出9年，但是众多fans们仍然对其抱有深厚的感情。NAMCO在执行“传说量产计划”的时候当然也没有忘记这部作品，于是一部完全重新制作的新《宿命传说》就这样在PS2上出现了。

新版《宿命传说》的剧情仍然是老玩家所熟悉的，但是游戏的流程和所有细节几乎都得到了更新。从某种意义上来说，这一作《宿命传说》是完全新作，即使以前玩过PS版的玩家也可以全身心投入地去玩。和旧版相比，新版无论从背景、人物比例还是战斗画面及特效上都有很大提升，以PS2的机能而言，应该是相当高的水准了。为了不影响该作品在众多老玩家心目中的印象，除了大地图的角色形象改为3D之外，其他包括移动和战斗中的角色都保留了2D的效果，但是人物身体比例做了相应调整，使玩家们觉得更加赏心悦目。由于剧情得到修改，所有语音自然也是重新录制的。将近10年的时间过去了，许多当年的声优依然风光不改，看来做配音演员的人艺术生命就是长啊（笑）。

除了画面之外，游戏的音乐也是重新调配的。不过主题歌仍然是人气组合DEEN的那首《梦であるように》，除了这首歌之外估计也没有其他的歌能够代替这部作品主题歌的地位了吧。歌词的完整版和柯南的《君のいない夏》一样，充满了伤感的情结，但是旋律仍然阳光灿烂，深切品味过这首歌的人，会产生一种在沧桑的回忆中寻找幸福的感觉。音乐与游戏气氛十分切合，音乐的魅力就在这里体现。



平心而论，这部作品无论从剧情、画面、音乐还是操作方面来说，都比较好地体现了游戏制作者的敬业精神。在过去的经典游戏逐渐被玩家们遗忘的时代，重新制作的《宿命传说》就如同重制的《最终幻想3》、《生化危机》一样，不但本身素质优秀，而且还很好地再现了原版的精华。说到这里，大家也不必再等待了，拿起手柄，重新进入那个令人激动的传说中的世界吧！





由宿命集结起来的拥有神剑的战士们

在游戏中，拥有神剑（ソーディアン）的战士，是得到神剑认可，具有一定资质的人。这些人的命运和故事的发展交织在一起，成为《宿命传说》的主线剧情。

游戏基本操作

基本上，游戏的场景都是3D的。但是只有大地图可以360度旋转，城镇和迷宫的视角都是固定的。在大地图以外的地区，人物都是2D显示，可以8方向行走。其中方向键和重按摇杆是跑步，轻按摇杆或者方向键+×是慢速行走。按○键和人对话、决定，按×键退出，按△键打开主菜单，而□键在后期才有特殊用途。在移动的时候，屏幕下方会出现提示，按下SELECT键可以听到各位角色们当时的一些对话。角色们照旧是扑克牌式的造型，而且还会动。这些对话除了有引导玩家行动的作用之外，在特定的环境下还有许多特别的演出，其中不乏一些无厘头的情节，如**スタン**打瞌睡、**フィリア**进行奇怪的研究等等，令人忍俊不禁。



各种各样的辅助能力

当队伍中有多余的同伴的时候，可以让他们从事一些辅助性的工作。不同的人物有不同的辅助效果，按□键来打开或者关闭该功能。一般来说值得推荐的是**マリー**的宝石练磨和**フィリア**的调和。不过她调和出的药品是随机的，有可能是很好的道具，也可能是有剧毒的东西。如果缺乏调和材料的话，可以让**チェルシー**培育种子。除此之外，在想练级的时候，可以让**ジョニー**唱歌把敌人引来（不想练的话就不要这么缺心眼了）（上面是不同角色的辅助功能）



スタン	睡觉时将药草在褥子下压制成上级药草（汗）
ルーティ	在走路时发现以外的财宝
マリー	通过研磨提高宝石的能力
リオン	在战场之外指挥战斗，提升全员攻击力
フィリア	将原材料调和成各种药品
ウッドロウ	担任警备工作
チェルシー	将种子培育成原材料
ジョニー	用歌声鼓舞士气
コングマン	锻炼身体，提高自身能力

レンズ与装备的提升

在游戏的世界里，除了金钱之外，被称做“**レンズ**”的宝石也是通货的一部分，它们只能通过打败敌人获得（有的野兽身上没有现钱，只有**レンズ**）。在有买卖的地方选择“**レンズ**换金”就可以将其兑换成现金。但是“**レンズ**”更重要的意义是拿来升级装备，所以不要随便将入手的**レンズ**卖掉。**レンズ**的价值依照种类不同而有差异，一般来说，提升装备等级越高，需要的**レンズ**的数量和质量也就越高。除了需要**レンズ**之外，提升装备还需要全体等级达到一定程度，所以也有**レンズ**充足但是无法升级的情况，需要先提升队伍的等级才能更新装备。不过到了后期，质量低下的廉价**レンズ**基本上没有什么用处了。由于所有的**レンズ**拥有上限都是990，所以在游戏后期，当低级**レンズ**积攒过多的时候，才可以将其兑成钱，这样实用一些。实际上，越到后期，遇到的怪物越强大，从它们身上得到的**レンズ**也就越高级。



宝石与能力的强化

在装备一栏中，除了武器、防具之外，每个角色还可以装备两个宝石，追加能力。不同颜色的宝石有着不同的强化效果。宝石也可以升级，但是要消耗大量的**レンズ**，所以最好还是在**マリー**在队中的时候让她来强化宝石。下面是不同宝石的特征。在精炼宝石的时候，可以改变它的属性，但是所花费的**レンズ**数量也是惊人的。因此想培育出不同种类的宝石的话，可以在一开始的时候改变颜色，然后交给**マリー**。

颜色	强化能力	绿晶	体防御力
赤晶	攻击力	白晶	体力
青晶	防御力	橙晶	回避率
黄晶	术攻击力	紫晶	集中力

通过食物补充体力

在得到装食物的篮子之后，就可以通过“**フード**”（Food）这一选项来恢复大家的体力了。玩家会得到不同的配方（**ストラップ**），将它们装备在食物篮子里就可以在战斗后补充体力。



战斗系统详解

在准备妥当之后，大家可以放心地战斗了。但是战斗的基础知识还是要温习一下的。实际上，传说系列的战斗看起来虽然杂乱，但是它十分准确地体现了不同职业在战斗时现场配合的特征，与传统的回合制战斗相比，这种即时的动作战斗更有特色。在战斗中，主役队员在一线作战，擅长弓和魔法攻击的人负责后援，要注意别让敌人偷袭后方的人。战斗时只能操作最前面的人，如果想要别人使用特定招数的话，可以用△键呼出菜单选择，也可以在L2和R2上设置快捷键，这样就可以很容易地使出来了。如果不想战斗，可以撤退到画面边缘，一直按方向键的左或者右（根据你的方向而定），一段时间没有遭受攻击就可以逃走。除此之外，还要注意敌人出现的位置。如果被Back Attack（敌人从左边出现），可以比较容易地跑掉。



攻击属性与弱点及耐性

对于不同属性的攻击，不同敌人有相应的耐性和弱点。总的来说，攻击属性分为物理特性和魔法特性两部分。其中物理特性包括斩击、打击、射击、音击四种，而魔法属性则分为火、水、风、土、光、暗六种。此外根据攻击动作和方向，又分对空和对地两种攻击。两种特性加上攻击方向，使不同人的招式具有独特的属性。如何查看敌人的属性呢？只要在战斗时按住R1键就可以显示出面前敌人的HP和属性。之后就可以根据它们的弱点进行攻击了。另外一些地区的敌人往往都拥有某一种属性，在作战的时候要多加注意。



战斗系统的核心——CC

所谓的CC，指的是Chain Capacity（连续技能力）。本作是没有MP概念的，角色们在战斗中的各种技能包括普通攻击全部依靠CC的多少来使出。而CC在作战的时候是自动回复的，只要有足够的CC，就可以使用特技。



战斗的基本技—攻击和防御

通常攻击一次消耗1点CC，用方向键配合○键就可以发动。除了普通攻击之外，当空中出现敌人后，在原地按○键就可以跳起来攻击。防御需要原地按□键，不消费CC。方向键的前后配合□键可以前冲或者后退。



电光石火的超必杀技

除了普通的术技之外，各个角色都拥有威力相当强大的超必杀技（Blast Caliber）。但是这些技并不是只消耗CC就可以使出来的。战斗中，在每个角色的头像下面都有一个气槽，至少必须攒满一行气力才能使用超必杀技。



术技的种类和使用

和普通攻击相比，术技（特殊技）是战斗中更重要的部分。包括特技（必杀攻击）、晶术（魔法攻击、辅助）和术剑技（特技和晶术的结合）。各种术技除了在战斗的时候选择“术技”之外，也可以直接在主菜单下设置捷径。



成为神剑守护者的少年们 在宿命的指引下展开冒险旅程

序

这是一个传说中的世界。很久以前，一颗彗星撞击了人类居住的星球，产生的无数含有能量晶体，这些晶体后来被人们称做“**レンズ**”，作为能源使用。

在古代文献的记述中，1000年前的世界上曾经有过一场“天地战争”。天上人企图毁坏地面，营造一个只有自己种族的世界。但是他们的野心最终被地上人的部队摧毁了。天上世界在地上军的强攻之下陷落，当和平重新返回世界的时候，“天上人”已经不复存在了。而曾经参加天地战争的英雄们的灵魂，由于长期和他们的武器相伴，所以最后注入了这些武器之中。这



些武器被后世的人们称为“神剑”（**ソーディアン**），在各个王国中代代流传下来。这些含有英雄人格的宝剑，必须由具有相应资质的人掌管。这些人能够和神剑对话，被称做“神剑的主人”（**ソーディアンマスター**）。我们的故事，就从一个具有这种资质的少年身上说起。

会说话的剑

某年月日，一架飞行龙（飞龙形状半生物体的交通工具）在天空航行。在它的外围甲板上，几个士兵在船长率领下围着一个金色头发的少年。他就是我们故事的主人公斯坦·艾鲁隆（**スタン・エルロン**），一个在乡下地方长大的未经世故的毛头小子。他只是想去远方旅行，但是没有路费，于是就偷偷乘上这艘押运着重要货物的飞行龙，不料因为在船上睡觉



被发现而成为俘虏。船长似乎对斯坦的解释并不满意，示意手下把他杀了灭口，因为这艘船是高度机密。眼看斯坦就要成为船员们的刀下冤鬼，突然有人从暗处扔过一件东西，把船员手中的剑打落在地。难道还有别的人潜入到这艘船上吗？

这时突然传来警报声。原来天上有大量不明怪物袭击了飞行龙。船长一时之间顾不得处置这个看起来没什么威胁的囚犯，带领船员朝驾驶室赶了过去。但是斯坦还来不及庆幸自己能够逃脱，就被一群怪物围上了。现在空着手怎么和这些凶恶的家伙抗衡呢？还是赶快找件武器要紧。斯坦朝一层的仓库入口跑去，路上遇到箱子只要推开就可以过去了。

斯坦来到地下一层，那里怪物更多，情急之下走投无路的斯坦被逼到一间仓库里。外面的怪物猛烈地撞击着并不结实的门。现在可不是死的时候，如果有一件武器的话……

“喂，那边的人。”一个声音朝斯坦传来。

“啊？有人吗？”斯坦朝背后看过去，什么也没有发现。

“哦，能听到啊……”那个声音继续着：“想看到我的话就再往里走几步吧。”

斯坦来到仓库深处，那里仍然空无一人，但是墙上挂着一把剑。斯坦将剑取了下来，它的形状虽然看起来有点古怪，但是似乎还能使用。这时怪物趁斯坦不注意闯进了屋子，没办法了，就用它和来犯之敌拼一拼吧！

打倒怪物之后，斯坦来到仓库外面，却发现还有其他怪物在这里。不过这时突然有两个人闯过来，干掉了怪物。其中一个短发的女孩子似乎对斯坦的剑很感兴趣，但是现在情况紧急，所有船员都被怪物消灭，那两个不明身份的人什么都没说清楚，就跑掉了。斯坦知道现在不跑的话就要为这只没头苍蝇一样的飞行龙陪葬，现在也管不了那么多，还是赶紧到甲板上方逃命要紧。他赶到甲板的二层，正好还有一艘救生艇可以用。不懂如何驾驶的斯坦侥幸开动了救生艇，从坠落的飞行龙上逃脱，却从云层坠落。下面是一片雪山，斯坦的救生艇落在了冰冷的湖水里。他挣扎着从艇中脱出，顿时被寒冷和窒息包围了。难道说，这个冒险少年的人生就要在这里终结了吗……？

就在这时，一个熟悉的声音传到斯坦耳中。这是他在仓库中听到的声音。斯坦睁开眼睛，看到自己拿到的那把剑正从水面落下来。难道是这剑在说话？那个声音告诉斯坦，只要呼唤它的名字，就可以脱离灾难。斯坦双手持剑，用尽全力，在水中大喊了一声“迪姆洛斯”（**ディムロス**），他手中的剑顿时释放出巨大的能量，将湖中的水全部冲击到外面，斯坦站在干涸的湖底，看着眼前的一切，他的力量已经无法支撑自己的身体，只见他身子一歪，这个少年的意识渐渐地远去了……

寻找迷路儿童

当斯坦醒来的时候，他只觉得自己做了人生中最可怕的一场噩梦。但是当他听到熟悉的声音时，才发现自己躺在一个陌生的地方，那把奇怪的剑就在床边摆着。这难道是真的？剑居然会说话！

这把叫迪姆洛斯的剑告诉斯坦，他是由古代战争中英雄的灵魂附着在宝剑上形成的“神剑”，刚才斯坦在湖水中呼唤他的名字，所以他和斯坦实际上已经结成了契约，斯坦暂时成了迪姆洛斯的主人。不过并不是所有的人都能听到神剑的声音，所以平时还是不要把神剑的秘密和别人说比较好。

这时有人来到了屋子里。他告诉斯坦，自己叫伍德罗（**ウッドロウ**），一直和弓术名家阿鲁巴（**アルバ**）先生练习武艺，这里就是阿鲁巴的家。二人没谈几句，阿鲁巴也来了。他告诉伍德罗，自己的孙女切露西（**チェルシー**）又跑到山上去了，他担心这孩子在山上迷路，所以请伍德罗上山去找找。斯坦的体力已经恢复，于是自告奋勇和伍德罗一起去找切露西。

从屋子北边进入森林之前，伍德罗将装有食物的袋子交给斯坦。这样在战斗结束之后，可以吃一些食物回复体力。之后两人前往森林中。从开始一直往左走就可以找到切露西，这孩子果然迷了路，正在那里哭呢。切露西见到伍德罗和斯坦之后却装得很坚强，而且死不承认自己是因为迷路而哭，还说自己是听大树讲故事感动得掉眼泪的（汗）。不过这话虽然骗不了别人，但是斯坦却深信不疑，毕竟他也能听到其他东西说话么……

找回切露西之后，三人回到阿鲁巴的家里。阿鲁巴问斯坦下一步准备怎么办，斯坦毫不犹豫地回答说要去**セインガルド**王国的首都**ダリルシェイド**当一名士兵，因为他的爷爷以前就在那里服过役。要去那里的话必须经过边境城镇**ジェノス**，而伍德罗也正好也有事要回去，和斯坦顺路。在告别了阿鲁巴和切露西之后，斯坦和伍德罗一起出发了。



雪中神殿

二人从山中小屋南边的山路来到国境小镇**ジェノス**。在即将到达那里的时候，他们在路上遇到了旅行商人，之后伍德罗离开了斯坦。斯坦一人在**ジェノス**散步，到了通向**セインガルド**的北门，却因为没有通行证被拒绝通过。这时斯坦遇上了一位名叫玛莉（**マリー**）的红发女子，她的相貌看起来很眼熟，但是斯坦想不起在哪里见过她（一个整天睡大觉的人，记性绝对好不到哪里去）。她正需要找人帮忙去神殿解救同伴，喜欢帮助别人的斯坦答应了她的要求。二人先在宿屋中补充了食物（出门时拿到食物图鉴），之后从东边的门回到刚才路过的山道上。清除路上的障碍之后来到与神殿相通的洞窟，打开开关之后来到神殿内部。这里有许多好道具，不要漏掉。之后从神殿中倒塌的柱子走上去，到达正门内部。他们要救的人正被困在那里。

在神殿深处，斯坦和玛莉找到了因为误触开关而悬浮在半空的露蒂（**ルーティ**）。斯坦和玛莉同时按下开关，将露蒂放了下来（其间斯坦因为毛手毛脚差点也浮在半空下不来）。露蒂看着斯坦，突然认出他就是在飞行龙上拿走神剑迪姆洛斯的人，斯

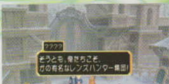


坦也惊讶地发现，原来玛莉和露蒂就是在飞行龙上出现的那两个神秘的潜入者。总之不管是误会还是巧合，被救下的露蒂不但不感谢斯坦，反而向他索要迪姆洛斯。斯坦当然不会答应，结果露蒂拔出另外一支会说话的剑来威胁他。谁知道这支剑与迪姆洛斯居然是老相识，它（她？）的上面宿有当年地上军卫生兵队长阿特怀特（**アトワイト**）的灵魂。不管怎么说，双方最终结束了无聊的敌对行为，三人一起从正门出了神殿。不料他们在这里遇到了追捕露蒂和玛莉的王国士兵，一场战斗之后这几个杂兵被赶跑，三人从神殿正门外面的道路回到了**ジェノス**。

三人从北门回到**ジェノス**之后，从守卫的士兵那里得到了通行证。之后回到宿屋吃饭休息。（玛莉的食量大得惊人，尤其是爱喝啤酒，谁要娶了这样的女人做老婆可吃不消……）第二天露蒂决定去**ハーメンツ**村将自己在神殿中找到的宝贝卖给一个叫沃尔特（**ウォルト**）的有钱的收藏家。三人从镇子西北的门出去，来到了**ハーメンツ**村。

王国少年剑士

三人来到沃尔特家，这位富翁很慷慨地接待了三人，露蒂将在神殿中找到的宝物（看起来很眼熟的东西，究竟是什么呢？）给了他，并且索要高价，反正是一个愿买一个愿卖，这种冤大头的钱不挣白不挣。沃尔特在付完钱之后挽留他们在家中用餐，在斯坦和玛莉的坚持下，三人留了下来。



不过天下向来没有白吃的午餐，当然也没有白吃的晚餐。三人吃过饭之后正在休息，斯坦正睡得迷迷糊糊的时候，屋子却被士兵们包围了。原来沃尔特因为遭受露蒂敲诈而怀恨在心，于是向王国政府举报了这个著名的“江洋大盗”。没有办法，斯坦无缘无故和她们两人卷进了麻烦之中，现在为了逃命，也只好硬着头皮和士兵战斗了。好在战斗中斯坦会觉悟，从而习得超必杀技“皇王天翔翼”，收拾这几个杂鱼只是举手之劳而已。

打退两拨敌人的进攻之后，一个面貌清秀的少年剑士来到了这里。看样子他是这些士兵的首领，正当斯坦想要乘胜追击的时候，这个叫利昂（**リオン**）的剑士却拔出一把同样会说话的神剑——夏鲁迪埃（**シャルティエ**）。不等斯坦等人招架，利昂已经凭借强大的战斗力将三人打败，倒霉的斯坦和两个通缉犯一起被抓到了王国首都**ダリルシェイド**，不过他一开始也是想来这里，被抓来的话倒是省了很多麻烦。

斯坦他们被投入了监狱关了起来。不久之后利昂把他们从牢房里提了出来，带着去见国王。斯坦这才知道原来迪姆洛斯是这个国家世代相传的宝剑，那只失事的飞行龙担负的正是运输的任务，不料因为事故坠毁。现在王国要收回这把剑。斯坦还没想好怎么把剑要回来，外面的士兵送来了一条坏消息：供奉在**ストレライズ**神殿的巨大能量宝石“神之眼”遭受怪物袭击，如果它失窃的话，拥有它的人可以用里面的能量自由控制世界上的怪物，这样的话后果将不堪设想。利昂打算去那里调查，斯坦一心想加入军队，于是向国王说自己有操纵迪姆洛斯的能力，也想一起去执行这个任务，国王考虑再三，决定让利昂押着斯坦他们三个去神殿。

利昂为了不让这三个“犯人”跑掉，让手下给他们戴上了新发明的控制器“**ティアラ**”。如果做出什么不轨举动的话，利昂一按遥控器，就会有强大的电流从**ティアラ**的电极中释放出来。这回不服从也得服从了，乖乖地跟着利昂走吧。

利昂带着他们来到大臣休格（**ヒューゴ**）的官邸，休格向众人解释了任务的概要，并且答应在事成之后给露蒂25万作为报酬，并且会向国王推荐斯坦作为士官。这些条件真是蛮吸引人的，看来坏事有时候确实可以转化成好事。之后大家离开时才知道利昂是休格的儿子，但是这父子两人的关系更像是上级和下级一样。这究竟是公事公办的家风影响，还是他们父子早有矛盾呢？没有人知道。不过利昂对于家中一个叫玛丽安（**マリアン**）的女仆的感情，远比对他的父亲要深，真是一个奇怪的家庭啊……

第四支神剑

斯坦等人从休格那里拿到1000 Gald作为路上的经费，出城之后向北，途经**アルメイダ**村，穿过**ストレライズ**森林，最后来到**ストレライズ**神殿。这里是保存“神之眼”的地方，许多僧侣和神职人员在这里从事研究工作。当大家来到这里的时候，神殿中空无一人，但是有扇门后面传来求救的声音。现在这门暂时不能打开，在它的上方有一个骷髅形状的结界，必须把控制它的5颗水晶破坏掉才可以。这5颗水晶分布在神殿的两边，左边有3个，右边有2个。把它们全部破坏之后就可以进入中间的房间了。被关在里面的人叫艾鲁茨（**アイルツ**），他告诉大家从大圣堂进入保存神之眼的地方，这里有黑白两个门，都可以进去，只要把地上都是黑色（白色）的开关点亮，另外一种颜色的开关都熄灭就可以。结果当大家赶到那里时发现神之眼果然已经失窃，墙上还被穿了个大洞。这时斯坦对旁边一座精致的石像产生了兴趣，这动作，这神情，这精细的雕塑……原来这是活人被石化之后形成的。解除石化诅咒之后这个戴眼镜的少女恢复了正常。她叫菲利亚（**フィリア**），是这里的见习神职人员。据她所说，是这里的大司祭古雷巴姆（**グレバム**）偷走了神之眼，还在临走时把她变成了石像。事不宜迟，大家赶紧回首都向国王汇报情况。菲利亚由于是这一事件的证人，所以也和队伍一起同行。回到首都**ダリルシェイド**之后，国王觉得现在最重要的是追查神之眼的下落，于是众人乘船出海。在大海上，大家遇到了海龙（和飞行龙一样的交通工具），于是乘着它来到了海底的古代神剑基地拉迪斯洛（**ラディスロウ**）。这里一定有什么东西可以作为线索。于是众人朝里面进发，菲利亚因为没有战斗能力被留了下来。正当她为不能帮助大家而烦恼的时候，一个老人的声音突然传到她的耳中。这究竟是什么呢？她顺着声音，迷茫地向拉迪斯洛内部走去……

这里虽然不大，但是有的门暂时进不去。当大家来到某处，拿到一个铁镐的时候就可以砸开那些打不开的门了。最后，众人来到基地内部，发现这里也有一支神剑，它的灵魂是千年前地上军的作战参谋克里门特阁老（**クレメント**老）。他很愿意帮助大家，但是他选择的主人却出乎大家的意料之外——竟然就是看起来弱不禁风的菲利亚。可是她能够担负起神剑主人的责任吗？



答案是肯定的。菲利亚虽然文弱，但是拥有超清晰的头脑和丰富的文献知识，这与她在神殿时的刻苦学习是分不开的（所以她才变成离了眼镜就和瞎子没有区别的超级近视）。而且她还擅长在业余的时候配制一些神秘的药草还有炸弹之类的东西，这对冒险也有一定帮助吧（汗）。不过她配出来的药材也未必是什么好药，有的东西完全不能吃，否则后果自负。从此之后大家就可以经常在旅行的途中看到菲利亚专心致志搞实验的样子了。那双眼冒光的表情还真不是一般的恐怖……



出了海底基地之后，大家来到沙漠中的城市**チェリク**。他们在那里打听到沙漠国家的首都**カルビオラ**也有一个神殿。最近一个人押运着一块巨大的能量晶石来到这里，看来这应该就是古雷巴姆和他所盗窃的神之眼了。众人不由分说赶到**カルビオラ**，这里是一座中东风格浓厚的城市，由于宗教不同，神殿不能随便进入。这时菲利亚提出自己先混进去，晚上从后门把大家放进来。目前来看也只有这一个办法，于是大家分头行动，除了菲利亚之外，所有人都到宿屋休息，晚上再行动。

到了晚上，大家整理装备，来到神殿的后门，菲利亚把大家放了进去。众人来到神殿中央的大圣堂，启动开关之后来到地下密室。不料众人来晚一步，又让古雷巴姆跑掉了。在这里等着他们的是五只会石化的眼镜蛇（**バシリスク**）。在战斗中，斯坦为了保护利昂中了石化魔法，全身变成了石头，过了好久才恢复。一向对斯坦冷冰冰的利昂虽然很感动，但是并没有改变骄傲的态度。不管怎么说，利昂和大家不再是敌对和监视的关系了，这也算是因祸得福吧。

斗技场的壮士

虽然现在还没有找到神之眼的下落，但是不能就这么无功而返。大家回到**チェリク**之后，又向另外一座新兴的海港城市**ノイシュタット**进发。这里的经济由于休格开办的奥贝隆公司的活跃，在短时间内取得了长足的发展，但是贫富的差距使这里形成了两个完全不同的阶层，穿戴高雅的上层贵族和贫穷的下层市民同时出现在这座城市里，显得很不协调。众人要在这里寻找奥贝隆社的负责人伊蕾娜（**イレーヌ**），但是她暂时不在家中。玛莉提出去买冰糕吃，于是大家（除利昂之外）一起去了城市北边的冷饮店（**アイスキャンディー屋**）。

众人买了冰糕刚要开吃，却发现旁边有几个穷人家的孩子用羡慕的眼光看着自己。这里有许多贫穷的家庭，这些孩子们真是可怜。这时一位优雅的女子为穷人的孩子们买了冰糕，孩子们很高兴。原来她就是伊蕾娜。这时突然有一个全身肌肉的光头壮汉出来指责伊蕾娜假仁假义，如果没有奥贝隆社在这里巧取豪夺，就不会有这么多人陷入贫困。伊蕾娜虽然想辩解，却尴尬得无言以对。还是斯坦出头和那个人理论一番事情才平息下来。那壮汉告诉斯坦，他叫康古曼（**コングマン**），是这里斗技场的常胜擂主。要想使他心悦诚服，就必须去那里和他较量。不过这家伙虽然看起来凶狠，但是一见到楚楚动人的菲利亚之后就软了下来。于是他坚决要求斯坦跟他决斗　　，这样就可以把菲利亚从他眼里的这些坏人手中救出来了（谁是坏人啊？）。

经过一场稀里糊涂的争吵之后，大家回到了伊蕾娜家（冰糕都化了，真可惜），斯坦履行诺言，去斗技场同康古曼决斗。这家伙虽然体力充沛，气力也不小，但是毕竟挡不住魔法和剑术的攻击。输给斯坦之后，康古曼与斯坦似乎惺惺相惜，于是乎化敌为友。这时候利昂突然赶来，告诉大家有大批怪物袭击了城市。为了保护市民不受伤害，伊蕾娜掩护大家到斗技场避难。在路上，她严厉地批评了在危难时刻不顾穷人性命的有钱人，并且告诉大家所有的生命都是平等的。这时怪物已经袭击过来，斯坦等人挺身而出，打败了来犯之敌。

侵入城市的怪物来自海上，古雷巴姆雇佣了海盗舰队为自己撑腰，现在要一举粉碎敌人的进攻，就必须集中优势力量直取旗舰。众人准备登船的时候康古曼也赶来，说要作为这个城市的代表一起讨伐敌人。大家欢迎他加入了队伍。这个壮汉体力充足，攻击力高，而且善于使用连续技。队伍里有了他，可以说是如虎添翼。

大家直接登上海盗船的旗舰，绕过重重障碍来到船长室。这里的敌人都是明着出现在画面上的，可以躲开。这里的头目并不是古雷巴姆，而是他的手下、菲利亚的前辈巴蒂斯塔（这个巴蒂和踢球的巴蒂是两个人，特此声明）。此人擅长使用铁爪攻击，但是四把神剑加上筋肉男和斧头女，只有两个铁爪的巴蒂就很难招架。一顿暴揍之后，众人俘虏了这个家伙，获胜而归。

利昂想从巴蒂斯塔口中得到古雷巴姆的行踪，但是这家伙死鸭子嘴硬，说什么也不招。恼羞成怒的利昂将玛莉身上的电击装置**ティアラ**拆下来安在他身上（此间露蒂问：为什么不拆我的？结果被电……），但是怎么拷问这家伙还是不肯吐露实情。于是利昂故意在夜间把他放跑，利用**ティアラ**上的跟踪装置，查出这家伙是去了**モリユウ**城。大家顺着海路去追逃跑的巴蒂斯塔，康古曼不能同行，于是郑重地将菲利

亚的安全交付给斯坦，之后便依依不舍地和心目中的女神告别了（汗）。

东方的大地

大家乘船来到东方的岛国。这里一直维持的锁国体制，所以文化和别的地方完全不同。这里主要分为**シデン**领、**モリュウ**领和**トウケイ**领三个地区，众人先到达**シデン**领地方，在这里打听消息，知道要去**モリュウ**领的话必须通过海底洞窟。于是众人在这里整理装备，休息之后向南边的海底洞窟前进。

虽说这里是海底洞窟，但是似乎并没有特别阴暗的感觉。只是头上是茫茫大海，如果洞顶塌方的话，后果可想而知。众人一边抱怨乌鸦嘴的斯坦一边向前赶路，不料露蒂脚下的地面出现裂缝，斯坦为了救她，也掉了下去。好在地洞不深，二人也没有什么大碍，于是坐在洞底等候救援。也许是患难见真情的缘故吧，斯坦和露蒂的感情发生了微妙的变化，之后同伴们将绳子递了下来，两人顺利脱险。洞窟的尽头有一处存档点，这里有一种不祥的预感，还是选存一下再说。果然，在大家正要走出洞窟的时候，一只巨大的怪物袭击过来，没有办法，要打就打吧。只要让露蒂集中进行回复，就可以不太费力地将它打败。

经过一番磨难之后，众人终于走出海底洞窟，来到**モリュウ**领附近。有一个吟游诗人在这里演唱，功底确实不错。但是现在没时间欣赏音乐了。大家在这里得到了消息，古雷巴姆和这里另外一个国家**トウケイ**领的国王狄比留斯（**ティベリウス**）互相勾结，妄图利用神之眼的力量将这里所有岛国征服。**モリュウ**领的国王费特（**フェート**）被抓了起来，即将处决。此时古雷巴姆正和狄比留斯到处搜捕反对者，真是冤家路窄，敌人势力太大，正面冲突的话很难取胜。就在这万分危机的时刻，大家刚才在街头看到的那个吟游诗人帮助了他们，将敌人成功地引开了。原来他是费特的好友乔尼（**ジョニー**），是**シデン**领的王子。乔尼正为营救朋友想办法，就遇到了这群带着神剑的人。其实利昂手中的神剑夏鲁蒂埃是由乔尼家保存的，但是乔尼没有资质，所以对神剑兴趣不大。至于这把剑为什么会落在利昂手里则无人知晓。现在的当务之急是抓到古雷巴姆，找回神之眼。所以斯坦等人很痛快地答应帮乔尼营救费特，于是大家团结一致，乘坐小船秘密驶向费特被关押的**モリュウ**城。在这之前最好去城里补充一下回复食物和道具，因为接下来将是非常漫长的战斗。

众人和乔尼一起来到**モリュウ**城，首先他们一路来到了关押费特的妻子——利亚娜的地方，在这里可以休息。整顿一番之后存档出去，这座城内部结构复杂，到处都是水力机关，只要在调查阀门就可以



控制水流。这之前有的地方需要排水之后下去，用箱子把上面的路连起来。再回到原处放水，之后就可以通过箱子到达对面了。再前面的地方需要将高处的箱子推下来铺路。注意有的箱子可以摔碎，从里面得到控制水闸的阀门。前面有水车的地方需要按○键跳过去，再向前走，到达一个有太鼓的屋子。这里的门需要同时敲打两边的太鼓才能开启，敲鼓的方法与NAMCO的另一部游戏《太鼓之达人》的操作方法一样，具体操作就不赘述了，只要仿照中间两个敲鼓的人像来敲就可以打开门。取得阀门之后再向前，在有水闸的地方使用。把箱子推落得到新的阀门，最后来到有3个水车的房间。这里是比较复杂的地方。首先要将下面的三个箱子在木板上堆成一线，把两头连起来。再从上面将第四个箱子推到那三个箱子上，注意落下的位置。之后放水，那三个箱子成为浮桥，之后把第四个箱子顺着“桥”推过去，在有缺口的地方铺成新的桥。如此可以到达最后的地方，拿到箱子里的阀门之后就可以进入有存档点的地方了。

但是当众人赶到时，古雷巴姆已经离开，上次被放跑的巴蒂斯塔在这里等着众人的到来。这次又没有抓到头目，拿这家伙来出出气也好。不过他的实力比上次上升了不少，还是要小心迎战，尤其是刚才漫长的推箱子之旅已经消耗了大家不少粮食和回复药品，对付他的话还是从背后偷袭比较有效。

在大家的攻击下，巴蒂斯塔终于倒下了。这时菲利亚的心情十分复杂。面前的这个人以前作为自己的前辈，是一个十分随和而有正义感的人。为什么他会和古雷巴姆同流合污呢？现在不是问这些问题的时候。要继续追查古雷巴姆的下落，就要去狄比留斯的**トウケイ**领调查事件的真相。

王城的对决

众人救了费特之后，乘船前往**トウケイ**领，不料半路上遇见一只硕大的章鱼袭击。难道这是古雷巴姆派来的？管不了这么多了，虽然这家伙血很厚，但是能力一般。对付它的方法照旧是群起殴之，注意回复打消耗战。打倒章鱼之后，顺利（？）到达**トウケイ**领。

这里是狄比留斯的大本营。要进到戒备森严的**トウケイ**城里，就必须从水门乘小船秘密潜入。首先去水门那里打开开关，之后就可以找摆渡的人前往城中了，这之前还是要补充一下。

这里的构造没有刚才那座城复杂，但是也不算简单。首先要到有喷水龙头的地方把水排去，然后下到原先的水路里，将箱子推到有缺口的地方，再回去打开水龙开关，继续前进。里面的有用水为动力的“电梯”（水梯？）。先乘坐电梯到上面，把箱子从右边推下去，再从楼梯下来，从右边乘电梯上去。将箱子从左边推下，再从左边电梯下来。将箱子推到最下面的开关上，就可以打开上面的门了。进去之后屋子里有12扇门，起初走哪个都会回到入口。注意门上的动物图案了吗？中国的玩家们绝对不会陌生，十二生肖啊。按照地支排列的顺序走一遍，就可以进入最后的门了。顺便回顾一下日语里生肖的说法：鼠：**ねずみ**；牛：**うし**；虎：**とら**；兔：**うさぎ**；龙：**たつ**；蛇：**へび**；马：**うま**；羊：**ひつじ**；猴：**さる**；鸡：**とり**；狗：**いぬ**；猪：**いのしし**。

存档之后，就是和城主的对决了（古雷巴姆又跑掉了，不仗义的家伙）。这时大家才知道原来野心勃勃的狄比留斯实际上是乔尼的父亲。但是因为多年前他杀害了乔尼的恋人，所以父子情义早就化为乌有。现在对乔尼来说，这是一个复仇的时刻，还是弑父夺位的时刻呢？在他看来，为死者报仇远比夺得大王之位重要。

狄比留斯不愧是一代帝王兼野心家，不但有雄心壮志，而且武功也是一流的。他出刀速度快，动作迅速。如果不能及时回复的话很容易挂在他手里。不过他对音属性攻击比较弱，正好让乔尼来对付他。一阵苦战之后，狄比留斯寡不敌众，于是要求乔尼和他单挑。乔尼也不示弱，于是向利昂借剑，用真正的武器和自己的父亲对决。只见刀光一闪，狄比留斯倒在了神剑之下，他的野心也随着生命的消逝而化做了浮云。之后这个国家的王座就传到了乔尼手中，他决心和费特一起将这里建设成和平的净土。斯坦一行还要继续追查古雷巴姆的下落，只好暂时和乔尼告别。

失落的回忆

众人乘船来到了**スノーフリア**，又来到了冰天雪地的北国。就在这时，大家得到了这个国家的首都**ハイデルベルグ**发生政变、国王被害的消息。原来伍德罗就是这个国家的王子，他现在和切露西正遭受反乱军士兵的攻击。现在正是十万火急的时刻，众人赶到城外，为他们解了围。伍德罗建议现在先去反乱军总部所在的**サイリル**城打听消息，再从那里潜入首都，这之前还得先通过**ティルソ**森林。

由于天气寒冷的原因，森林里都是积雪。这时伍德罗将一个会发射火球的戒指（**ソーサラーリング**）给了斯坦。只要对准雪球按□键就可以将其融化，但是有的雪里有怪物，所以不要掉以轻心。

出了森林之后，大家来到了**サイリル**城。玛莉突然觉得这里的一切都很熟悉，而且许多反乱军的士兵似乎都认识她。大家在这里见到了反乱军的领袖达利斯（**ダリス**），玛莉觉得这个人应该和自己有很深的关系，但是就是想不起来。而达利斯也做出一幅不认识玛莉的样子，并且要他们赶紧离开这里。原来古雷巴姆把这里作为自己征服世界的根据地，支持反乱军推翻王国政府。现在看来他暂时没有地方可逃，要想抓住他的话，也只能趁现在了。

玛莉在别人的指点之下，来到一幢房子里。这里的一切变得熟悉而又陌生，剧烈的头痛折磨着她。突然之间，她回忆起这里发生的一切。原来她是达利斯的妻子，反抗组织义勇军的战士。2年之前，主张民主政治的达利斯向当时的国王（伍德罗的父亲）提出对话的要求，却遭到无情的拒绝和镇压，被称作反乱军的达利斯等人只好起兵。王国方面派出大军前来镇压，当时玛莉在一场战斗中负伤过重，为了掩护达利斯而坠落悬崖，幸而未死，被路过的露蒂救了起来。从此她丧失了过去的记忆，一直和露蒂在一起冒险。现在虽然记忆恢复了，但是却处于十分尴尬的状态：她面前的伍德罗正是过去迫害自己的国王的后代，而她的丈夫又是杀害伍德罗父亲的仇人。现在的玛莉究竟应该何去何从呢？

决战!古雷巴姆

一切都得从调查事件幕后的真相开始。现在这座城里的人们对达利斯和古雷巴姆十分信任，所有王室成员都被通缉。所以此地还是不宜久留，大家朝北边



的首都**ハイデルベルグ**城前进。

到达首都之后，伍德罗立刻找到了自己的部下达赞（**ダーゼン**），他和王国军队组织残余力量在地下通道固守，现在外面都是反政府的军队，所以要进入**ハイデルベルグ**内部必须从地下通道走。还好这里的敌人只是一些不死系的怪物，斯坦的火系攻击对它们很有效。地道中有买卖道具的旅行商人，还有休息和存档的地方。稍稍整顿之后再向前走，地道里结了冰，走起来很滑，不要碰到冰椎上，否则会受伤。前面一些机关还是要用戒指打卡，有的地方被冻住，用戒指上的火球可以融化。经过两道并不复杂的机关之后，大家终于来到了**ハイデルベルグ**城的内部。

这时众人遇到了反乱军领袖达利斯。他果然是玛莉的丈夫，为了实现民主政治的理想，在古雷巴姆的诱惑下发动了叛乱。虽然他并不是什么坏人，但是现在他坚持与众人为敌，看来有的时候想不想打仗并不是一个人说了算的，大家只好动手了。他的速度较快，但是对打击和弓攻击属性较弱，让伍德罗和切露西在后面支援的话比较容易。

达利斯无法抵挡众人攻击，败下阵来。作为造反杀死国王的叛逆，他并没有指望能够苟且偷生，于是痛快地要求伍德罗杀死自己。然而伍德罗顾及





到大家的感情，赦免了达利斯的罪行，并且答应即位以后将给人民更多参政的机会。这样一来真是皆大欢喜，玛莉能够和自己的丈夫团聚，而叛乱也在最大限度上避免了流血和生命的损失，一场大祸消弭于无形之中。由于达利斯伤得比较重，玛莉决定离开众人，带着丈夫回家调养。大家尊重了她的要求，至此玛莉终于得到了失去的一切，满意地离开了队伍。离别总是伤感的，但是大家坚信，在不久的将来，还会再和她见面的。

告别了达利斯夫妇之后，剩下的战士们继续向城内行进。里面有的齿轮需要用戒指解冻之后才能旋转。再向前面走，打开中间的门，进去之后出现6个烛台。只要按照刚才看到的蜡烛点燃就可以了。（笔者具体的操作是点着上排中间和下排两边的蜡烛）之后来到钟楼（时计塔）上，存档之后从齿轮上跳着前进，注意时机。然后通过电梯下到底层，操作开关之后解开上冻的锁，之后乘过几个电梯，来到钟楼的内部。再次存档之后就是和古雷巴姆的决战了，想留着动画和剧情以后欣赏的玩家可以在这里另存一个档。

窃取了神之眼的古雷巴姆杀死国王之后，得到了这个国家世传的第五把神剑——伊格迪诺斯（イグディノス），拥有了和主人公对等的实力，而且还召唤了一只飞行龙来助阵。我方的连击会被龙干扰，因此在这之前不但要提升等级，还要将超必杀技蓄满，在战斗中连续使用。古雷巴姆的弱点是光和土，在攻击的时候注意回复，保持我方体力就可以支撑到最后。

尽管古雷巴姆拥有强大的野心和实力，但是毕竟邪不胜正，最后还是在众人的围攻下命丧黄泉。虽然这场围绕着神之眼的叛乱最终以发动者的死亡宣告结束，但是灾难的根源——神之眼仍然存在。为了后世不再卷进这样的悲剧，斯坦等人决定集中力量毁掉这块晶石。但是众人尽了全力仍然不能对它造成损伤，于是只好由利昂押运着这块石头回到了王国ダリルシェイド。

国王对于斯坦和利昂等人的行动十分满意。虽然玛莉"失踪"了，但是国王仍然对利昂的工作给予高度评价。同时斯坦和露蒂也被赦免，国王预备请斯坦加入王国剑士的队伍，但是经过一番游历的斯坦已经对当初投军的事情不再感兴趣了，也许是因为这次冒险比当个士兵要更有意义的原因吧。好在国王也是个很通情达理的人，他要求斯坦将神剑交还给王国，并且保证将来如果斯坦还想回来的话，随时可以吸收他作为王国的卫士。

随后露蒂到休格那里拿到了报酬，准备回自己所在的クレスタ。其间她向斯坦说起自己这么辛苦聚敛钱财的原因是为了给孤儿院的孩子们筹集资金。不过随后又改口说都是骗斯坦的（女孩子的心里在想什么，有时候还真是靠不住啊），并且告诫斯坦不要去找她，不然的话就和他绝交。而利昂在经历过这么多风雨之后虽然早就解除了对斯坦的成见，但是要让他放下面子和斯坦握手还是很难的。不管那么多了。斯坦和迪姆洛斯告别之后，将他交还给王国士兵，随后就带着这些天来冒险的回忆和一肚子的故事，回到了自己的家乡リーネ，那个地方偏僻但是生活安逸的小村子里。

这个时候，一切仿佛都已经恢复正常了。但是利昂仍然有不好的预感。这是暴风雨到来前夜的平静吗……？

第二次聚首

斯坦等人打败古雷巴姆之后三个月，我们的主人公一直在リーネ悠哉悠哉地过日子，每天照例都是睡到日上三杆，由他的妹妹莉莉丝（リリス）用锅铲和炒勺将其敲醒（说实话，莉莉丝那招"死者の目觉"和仙剑中李逍遥婶婶的必杀技还真是有得一比啊）。今天又是这样，莉莉丝要



斯坦去买点做饭用的食材，斯坦在路上遇到了童年时的伙伴巴卡斯（バッカス），他似乎有心追求莉莉丝，于是殷勤地帮斯坦搞到了便宜的牛肉。搞定材料的斯坦高兴地回了家，却遇到了意外的客人。

来访者正是菲利亚，她还带着迪姆洛斯和克里门特来到了这里。本来故人相见，斯坦应该很快乐才对。但是菲利亚带来的消息让他无法高兴起来。原本被封印在某处的"神之眼"突然又失踪了，现在国王也很担心，为了解决这一问题，他将所有神剑的主人召回，请大家再次帮忙。斯坦本来就是个正义感十足的热血青年，所以一口答应下来。但是莉莉丝似乎对他依依不舍。但是现在大局当前，谁也拦不住。莉莉丝虽然伤心，但是也只好送哥哥远去。在临别的时候，她将新的食物配方"まんぼうの串焼き"给了斯坦。

首先还是要到世界各地将朋友们重新召集起来。二人离开リーネ村之后来到ノイシュタット。他们正在港口准备乘船的时候，久违的筋肉男又出现了。康古曼听说了事情之后，决定和他们一起同行（实际上还是想趁机和菲利亚在一起……）。于是三人一起来到スノーフリア，在那里见到了玛莉和达利斯夫妇。在一番商谈之后，达利斯说自己的身体已经恢复，让玛莉和大家一起去解决问题。真是太好了，研磨专家回归队伍，这回不愁没有好的宝石了（汗）。

随后众人来到冰雪王国的首都ハイデルベルグ。此时伍德罗已经当上了国王，成为神剑伊格迪诺斯的主人。但是这把剑在上次与古雷巴姆交战之后因为受损而不能说话，而且以目前的技术水平暂时还无法修复，倒霉的伊格迪诺斯成了一把不能说话的哑巴神剑。不过这倒不影响使用，在听完斯坦等人的解释之后，伍德罗毅然决定加入队伍，而切露西自然也跟着一起加入了。

接下来还要找露蒂。大家来到クレスタ，打听露蒂的下落，结果发现她正在孤儿院给孩子们讲故事。看来她先前跟斯坦说的事情都是真的了。尽管以前露蒂用"绝交"之类的语言威胁斯坦，但是到了这个时候她的心又硬不下去了。何况还有重要的事情等着大家去办，在安顿好孩子之后，露蒂也加入了队伍。

现在只剩利昂没有加入了。众人赶紧来到王国首都ダリルシェイド，见到国王之后才知道原来神之眼就是利昂偷走的。斯坦坚信利昂不是那样的人，这背后一定有什么深刻的理由。在得到国王的许可之后，大家一起前往奥贝隆社设在孤岛上的秘密工厂。这个公司的负责人休格——也就是利昂的父亲——在神之眼失窃之后也失踪了。他和这件事情又有什么联系呢？

恶梦的开始

秘密工厂里有许多武装的奥贝隆社社员和其他怪物。斯坦等人除了要应付这些敌人之外，还得想办法解开这里的一些机关。好在这些都不是什么太难的东西，只要动动脑子就可以解开。首先从存档点处按下开关，使平台能够运转，不要忘记用戒指。之后坐电梯来到下面一层。到达机械室，输入密码的时候有数字对应：1=C、2=H、3=R、4=I、5=S、6=T、7=A、8=K。之后路过另外一处存档点，往上前进之后来到需要再次输入密码的地方。在这之前可以得到颜色和密码关系的暗示，赤=1、青=2、紫=3、黄=4、橙=5。之后再乘电梯下去，发现海底洞窟。大家进去之后，发现利昂果然在这里！但是他坚持和大家作对，一场艰难而痛苦的战斗在前面等着大家。

利昂的实力大家已经很熟悉了。但是CPU控制的他，远比在队伍里的时候要强。这时候要让大部分人主管防御和回复，让斯坦、玛莉这样的人进攻。因为利昂的必杀技随时会导致我方所有人战斗不能，所以即时回复、抓住时机进攻才能够战胜他。

利昂留在这里挡住大家，是为了让休格和他的同伙一起逃走。随后海底洞窟开始塌陷，看来休格一开始就打算让所有人包括利昂被困死在这里。眼看逃生无望，



利昂突然告诉大家可以乘备用电梯逃难。但是开关离电梯有相当一段距离，去启动电梯的话就不能回来。利昂抱着必死的决心，牺牲自己为大家开辟了一条生路。尽管斯坦厉声要求利昂和大家一起走，但是利昂仍然坚持留下。在临别的时候，他告诉露蒂一个震惊的消息：原来他和露蒂都是休格所生，尽管现在已经太晚了，他还是把这个秘密告诉了自己的姐姐。这之后就是让人无法接受的生死离别，大家只能眼睁睁地看着利昂消失在浸满海水的洞窟中……

斯坦和露蒂在生还之后无法接受失去利昂的打击。露蒂更是悲痛得说不出话，几乎昏厥。但是现在不是在这里拖拖拉拉的时候，迪姆洛斯让康古曼抓着斯坦，把他们强行送到逃生的飞行龙中。这时外面的景象使每一个人惊恐不已：一块陆地从地面拔了起来，浮在空中，从它的下面伸出一只炮管一般的东西，只见一声巨响，被光束轰击过的土地碎成无数块，在天上连结成一片大网。

清醒后的斯坦无法抑制内心的愤怒，众人为了给利昂报仇，驾驶飞行龙朝天上的陆地冲了过去，但是那片陆地外面有结界包围，飞行龙撞在了上面，又坠落到数万英尺之下的地面上……

大家侥幸在坠落中捡回了性命，现在连飞行龙都不能使用了，好在坠落地点就在王国首都附近，还是先回去再说吧。

当众人回到首都的时候，天上突然传来了休格的声音。这家伙的野心远远地超过了当初的古雷巴姆，实际上，古雷巴姆偷窃神之眼也只是这些野心家策划的一小部分而已。他们的目的已经不是称霸地上世界，而是要利用空中都市在地上轰起的土石，重新在天上修筑一个世界，在天上世界的外壳完全形成后，它将向地面收缩，将地面世界全部毁灭。而现在的天上世界完成度只有四分之一，再轰击三次之后，天上世界的外壳将完全成型。在那个时候，灾难将彻底降临。

这时候大家忽然回想起传说中的"天地战争"。原来1000年前，天上人就构筑了这样的世界。当时地上的人们靠着强大的军事力量和高度发达的科学技术，粉碎了天上人的梦想。但是现在这些技术都已经失传，难道说，地上的人们已经一点希望都没有了吗……？

就在大家万念俱灰的时候，另一个声音从天上传来。这是1000年前天地战争里地上军的统帅者利特拉（リトラ）的灵魂。他告诉大家，要挫败天上人的阴谋，就必须先去以前海中的遗迹将神剑进行强化。海龙已经在外面等着大家，现在还有什么好犹豫的呢？赶快朝ラディスロウ前进吧！

大家来到ラディスロウ，在核心部发现了利特拉的幻影。这是该科技的全息立体映像技术，古代的科技确实比现在发达很多。利特拉告诉大家，ラディスロウ实



际上是一艘战舰。但是要启动它的话，必须找到钥匙。不过钥匙现在不在船上，而是在西南方向的某个海底神殿里面（说实话这个游戏里神殿还真不少）。在这之前王国的一个科学家雷诺斯（**レイノルズ**）跟着众人来到这里，出于对科学技术的热爱，他主动留下来为利特拉当助手。现在海龙可以自由使用，赶快朝神殿所在的地方进发吧。神殿里面并不难走，但是每前进一点都有道门卡在那里，必须用神剑打开。这样的话除了斯坦之外，所有持神剑的人都要留下来。最后进入神殿内部最深处的只有斯坦、玛莉、切露西和康古曼四人。在拿到钥匙之后还要打败这里的守护者才能出去。所以在此之前要预先练一下这几个人，再准备足够的回复道具。

大家拿到钥匙之后回到**ラディスロウ**，但是露蒂看起来并不高兴。斯坦追到外面的船舱里，找到了她。原来她还是在为利昂的事情烦恼。毕竟她一直以为自己是孤儿，但是在得知自己还有亲人的时候，却要痛苦地看着他们离自己而去。这种事情的确很难接受。在斯坦的安慰下，平时从不掉眼泪的露蒂终于在他的怀抱中痛哭失声……



目标:外壳大地!

在收拾心情之后，大家准备向外面的世界进发。不管是为好朋友报仇也好，拯救世界也好，总之一切都得从基本开始。**ラディスロウ**在能源启动之后，成功地冲破了结界，到达了天上世界。着陆之后，利特拉开始向大家布置任务。

目前天上世界已经形成了50%的样子，但是由于外壳还没有完全形成，所以道路崎岖曲折，很难行走。目前天上世界的八座城已经出现。天上还有巡游的防卫龙。首先要通过交通枢纽**イグナシ一**，前往**アンスズ一ン**，再到**クラウディス**，在那里使防卫龙停止运转。之后回**イグナシ一**，再通过**ロディオン**前往**ヘルレイオス**，取得结界中和装置所必须的材料。最后再回到**イグナシ一**，通过**シュサイア**来到**ミックハイル**，从那里直接杀入主城**ベルクラント**。作战任务布置完毕，下面是这些地方的具体攻略方法：

☆**イグナシ一**

这里基本上是传送装置，只要一直走到头就可以了。注意这里和后面几个迷宫的入口和出口都有传送装置，只要通过一次，就不必走这么烦躁的迷宫了。

☆**アンスズ一ン**

要让南边的门打开，必须收集5个红色的能量球。在四周的屋子转转，遇到空中悬浮的空球，拿到就可以了。但是第5和能量球会被老鼠叼走，要利用中间有挡板的装置把老鼠挡在没有鼠洞的地方，才能拿回光球。之后打开南边的门，出去之后继续旅程。

☆**クラウディス**

这里主要是传送点和电梯比较多一些。在这里有四处碑文，全部看过之后来到有水晶球的屋子里。按照碑文的记载，将太阳、桃心、月亮和星星按照东南西北的方向摆好，再在上面一层用戒指调整光线，使光线从北边射下来，这样就可以打开最后的门。进去之后存档，与奥贝隆社的骨干巴鲁克（**バルック**）对战。此人在以前曾经帮助过大家，但是现在却要敌对，没有办法，打倒他之后关闭飞行龙，传送回到**イグナシ一**，之后向**ロディオン**前进。

☆**ロディオン**

这里的一些障碍可以用地上冒出来的炸弹毁坏。像炸弹人一样把炸弹踢到那里就可以。这里的敌人都是明着登场的，注意躲避可以节省时间。出去之后继续步行至**ヘルレイオス**。

☆**ヘルレイオス**

这里是高科技工厂的样子。先朝没障碍的地方行进，陆续取得赤、青、黄、灰四个卡之后（注意传送带，前三个卡片都是在那里得到的）从主传送带那层的桥下面上到里面。在有吹风机的地方要等风小一点之后再通过。最后与伊蕾娜交战。又是一场痛苦的战斗，她虽然HP不高，但是抗拒全属性攻击，注意回复，一点一点磨才可以胜利。之后在这里可以修复坏掉的神剑，曾经是哑巴剑的伊格迪诺斯终于可以开口说话了。传送回**イグナシ一**后先回**ラディスロウ**，启动中和装置之后再回**イグナシ一**。

☆**シュサイア**

从**イグナシ一**来到这里，基本上没什么大的困难，打倒红色的敌人开启传送点而已。走到头出来之后，就到了最后一个辅城**ミックハイル**。

☆**ミックハイル**

这里最难的地方就是要掌握好移动平台的位置。因为在同一间屋子里，所有一样颜色的平台都是同时移动的。此外还可以通过为数不多的开关来移动。如果同间屋子里的台子只有一种颜色（紫色），那就需要注意在移动的时候向两边跳动。也许大家在这里会感到很烦，但是掌握规律之后也并不算太难。最后在这里打败奥贝隆社的谋士雷布南特（**レンブラント**）救出利昂家的女佣玛丽安，大家才知道利昂为什么会被利用。斯坦等人向玛丽安隐瞒了利昂牺牲的事情，玛丽安决定回家去等利昂回来……真是受不了。擦完感动的眼泪之后，终于要到主城**ベルクラント**和休格一决生死了。

ベルクラント里面几乎没什么难的地方，只是路途超长，来回跑就够招呼半天的。路上一些间壁装置要引诱敌人的警卫机器人打击地面的圆形装置才可以。最后的弹射装置有点难，但是掌握好了就没问题。经过马拉松式的长跑，被折腾得上气不接下气的众人终于见到了休格。现在还有什么好说的呢，有冤抱冤有仇报仇的时刻终于到来了，这家伙极其狡猾，专挑后排的人下手。所以要使用前排三人+露蒂在后面支援的方式，调动一切力量攻击。注意回复，即使他速度再快也不难打倒。

正当大家庆幸这一切即将结束的时候，被打倒的休格突然狂笑起来。原来他的真身是1000年前天地战争中天上人的总头目，自称"天上之王"的米克多兰（**ミクトラン**）！原来他早已侵入了休格的身体，之前所有的阴谋都是他设计的，包括休格在内的所有人都被他利用了。众人想要和他抗衡，却被他手中的最后一把神剑秒杀。眼看所有的希望即将破灭，残留在米克多兰体内的休格的人格突然苏醒了。他用最后的力量为众人开辟了一条逃生的道路，但是与此同时，天上界的外壳已经完全形成，地面完全被黑暗包围了。难道说，地上世界的毁灭已经不可阻挡了吗……

天空都市攻略计划

回到**ダリルシェイド**的众人再次陷入低落的情绪之中。雷诺斯也负伤归来，他给大家带来了利特拉最后制定的作战计划。现在要想拯救世界，首先要强化现有的四把神剑，取得和米克多兰抗衡的实力。之后要返回天上，必须修复飞行龙。修复原料**ベルセリウム**是不可缺少的。当以上两个条件具备后，必须用**レンズ**作为能源，用大炮朝天上发射。当天上打开一个洞的时候，全体成员乘坐飞行龙，从天空结界的缺口进入天上都市，这样才能保证作战的胜利。这个计划也得分三步走，顺序不能乱。但是这时米克多兰也没有闲着，他放出大量怪物袭击各个城市，现在必须先解救危急中的**クレスタ**。好在出发之前乔尼作为东方国家的代表也来到了这里，他加入之后大家紧急赶往**クレスタ**的孤儿院，消灭那里的怪物（血不多，10000多HP而已），之后回来打败**ダリルシェイド**的怪物，继续执行计划。

大家回来之后，达利斯从北国赶来，他将修复之后的飞龙（就是古雷巴姆召唤的那只龙）给了大家，这样就可以自由地在空中飞了。首先要去的地方是神剑研究所。里面的机关用戒指解决，在有红蓝光线的地方调整反射板的角度，使两种光线射进对应的水晶里。最后来到研究所深处，先强化神剑，之后进入虚拟世界，与神剑们交手。只要斯坦和迪姆洛斯打一场就可以了。迪姆洛斯的HP不多，最后用高级超杀业魔灰烬剑打败他，结束战斗。其他三人也通过了考验。之后是修理飞行龙的任务。

ベルセリウム是修理时不可缺少的材料。这个只有在沙漠中被称作"垃圾之城"发**ジャンクランド**才能找到。不过这里的人都很不友好，只有一个青年给大家提供了进入山洞必须的中和剂。不过在进去之前，还是去小卖部多买几个这样的中和剂比较好。

山洞里都是毒气，使用中和剂之后可以行走了。找到冒毒气的源头，用戒指毁掉。地下一共3层，将所有毒气源头摧毁之后（1F和B1F各有3个）可以进到山洞最深的地方（B2F），找到了**ベルセリウム**。但是量不够。出了山洞之后这里的居民们深受感动，自发献出自己拥有的**ベルセリウム**，这回终于够了，飞行龙修复，第二个任务完成。

回到**ダリルシェイド**之后，还有最后一个任务，就是从世界各地收集**レンズ**。之前曾经把露蒂等人出卖的富翁沃尔特这次帮了大忙，送来了不少**レンズ**，真是模范市民啊。之后乘飞龙到**ハイデルベルグ**，得到"雪国の**レンズ**"，到**ノイシュタット**得到"新兴国の**レンズ**"，到**カルビオラ**得到"砂漠の**レンズ**"，最后是**トウケイ**领，得到"岛国の**レンズ**"（以上四个地方顺序可以调整）。全部收集完毕之后回去找雷诺斯，现在万事俱备，大家先休息一下，然后准备在第二天出发。

回到宿屋的斯坦不知为什么总是睡不着觉。明天就要和敌人决一死战了，现在还有什么事情没做呢？这时菲利亚找到他，劝他去找露蒂谈谈心。斯坦终于有所感悟，于是在利昂家找到了露蒂。两个人谈起最初相遇的时候，斯坦才知道当初在飞行龙上是露蒂出手帮助了他。原来两人的缘起如此微妙，之后发生的一切，难道不是宿命中的事情吗？

之后斯坦邀请露蒂在这件事情结束之后陪自己一起继续旅行。露蒂则告诉他，自己同意与否，也得在回来之后才告诉他。随后二人带着各自心中的悬念回到酒吧，和其他同伴狂欢达旦。到第二天之前，这也许是最后欢聚的机会了吧……



翌日，当外面的太阳升起的时候，地面世界依然笼罩在黑暗中。雷诺斯用集束**レンズ**炮，在天上轰开一个缺口。而爆炸的地方，正是**ラディスロウ**的所在地，因为只有那里是天空外壳最薄弱的地方。利特拉早有觉悟，让他们在毁坏自己的同时，把希望留给了大家。之后，勇士们乘坐修复完毕的强化飞行龙，冲向天际！

飞向未来

天空都市**ダイクロフト**外面的世界已

经成型，绿色环绕着天界的外壳，这里俨然是一片新世界的景象。但是这个外壳将使地面世界陷入万劫不复的局面，所以一定要摧毁它。

这座天空都市可以说是游戏里最长、难度最高的迷宫了。它大致可以分为三个部分：第一部分是镜子内外的世界。镜子外面的一些机关是要进入镜子里面解决的。走完这段之后进入由红色和蓝色的光线构成的桥梁世界。红色和蓝色的桥梁都需要站在机关上才能开启，这里需要兵分两路。注意镜子，里面可以出现主角的分身，斯坦可以用戒指把镜子打破。而伍德罗那对必须躲着走才能避免战斗。这段路无非就是转动开关，操作两支队伍互相帮助。不要被眼花缭乱的电梯和岔路迷住，最后只有一条路是通往出口的。第三部分是巨大都市里的迷魂阵。这座都市的构造确实复杂，无论里面还是外面……首先注意电梯，必须不停地用戒指触发机关才可以通过，有的时候需要转动机关的位置和方向，抓好时间差。核心部分就是有三层的塔，里面有滚动的机关。首先把所有的镜片都转动到北边，再把从这里收集到的“天”“地”“神”“明”四块石板拼在底下，使光柱照在石板上。这样才可以打开通向最后战场的门。

终于轮到和米克多兰决战的时候了。相信不用谁来动员，在迷宫里绕了几个钟头的玩家们在问候迷宫设计者先人的同时，也绝对忍不住要将所有怒气撒向这个最终BOSS了吧（笑）。它的第一形态还好说，比之前的休格强不了多少；之后的第二形态就比较恐怖了。HP有20多万，一开始还好对付，到了HP低于10万的时候就会发飙，使一个超必杀可以使我方队伍里2人挂掉（总之在事先磨一磨级是难免的了）。所以打他的时候要保证随时的回复，装备防止各种不利效果的道具，一旦有人倒下就立刻使其复活，反复周旋，最后多放超杀，才能将其打败。

尾声

米克多兰被消灭了，但是天上界的外壳已经开始向内收缩，地面世界就要遭受灭顶之灾。这时神剑们要求斯坦等人用它们破坏神之眼，引发巨大的能量，从而将整个外壳毁掉。但是这也将意味着神剑的自我毁灭。经过痛苦的抉择之后，斯坦等人一一与神剑们话别，之后把剑插入神之眼中，天上界的外壳终于土崩瓦解了。久违的阳光终于照耀在地面上……

一年之后。

斯坦今天起床特别早，居然没有要莉莉丝来叫，真是罕见的事情。原来斯坦与朋友们约定，要在冒险结束一年之后重新聚一聚。就在这一天早晨，菲利亚、玛莉、伍德罗、切露西、乔尼和康古曼来到了斯坦所在的村庄。大家聊了聊，说了说自己在这一年来新的经历。但是斯坦最关心的露蒂为什么还没有来呢？正当大家犹疑不决的时候，一个熟悉的身影从房顶上落了下来，正好砸在斯坦身上——这不是露蒂吗！想不到她的出现总是让人吃惊啊。姗姗来迟的露蒂突然向斯坦提出一年前的约定。她会和斯坦一起开始新的旅程吗？这个答案还是由大家自己去寻找吧……

（完）

各种宝石一览

マテリアル	宝石	效果	价格
アクアマテリアル	アクア	水属性伤害减半	1500
アタックマテリアル	アタック	战斗中攻击力一时上升	800
エクシードマテリアル	エクシード	最大CC增加1	–
キュアマテリアル	キュア	战斗中HP回复	2500
ゲイルマテリアル	ゲイル	风属性伤害减半	–
ゲインマテリアル	ゲイン	打倒敌人后HP回复	1500
サプライマテリアル	サプライ	战斗中我方CC快速回复	2500
ストーンマテリアル	ストーン	防止石化	2500
チェイサーマテリアル	チェイサー	Citical时CC增加1	–
チェインマテリアル	チェイン	战斗中CC快速回复	2500
パラライマテリアル	パラライ	防止麻痹	2500
フィジカルマテリアル	フィジカル	战斗中使敌人防御崩溃	2500
フラットマテリアル	フラット	使CC平均值固定	1000
フレアマテリアル	フレア	火属性伤害减半	1500
プロテクトマテリアル	プロテクト	战斗中防御力一时提高	800
ポイズンマテリアル	ポイズン	防止热毒	2500
マインドマテリアル	マインド	战斗中术攻击力一时提高	800
ライズマテリアル	ライズ	最小CC增加1	–
ラビットマテリアル	ラビット	打倒敌人后CC回复2	–
スリープマテリアル	スリープ	防止睡眠	2500
アースマテリアル	アース	地属性伤害减半	1500
レジストマテリアル	レジスト	战斗中按下□+↓术防御一定时间内上升	800
フラッシュマテリアル	フラッシュ	战斗中按下□+↓短时间内完全回避	800
スリープマテリアル	スリープ	防止睡眠	2500
ウェイストマテリアル	ウェイスト	防止衰弱	2500
シールマテリアル	シール	防止封印	2500
ライトマテリアル	ライト	光属性伤害减半	–
ダークマテリアル	ダーク	暗属性伤害减半	–
リカバーマテリアル	ダーク	战斗中按下□+↓可以将异常状态解除	–
ブラストマテリアル	ダーク	战斗中按下□+↓增加气槽-	
ディスペルマテリアル	ダーク	战斗中按下□+↓打消减少效果	–
バリアブルマテリアル	ダーク	最小CC与最大CC增加1	–
ホーリィマテリアル	ホーリィ	一定时间内HP微量回复	–
テンションマテリアル	テンション	打倒敌人时增加气槽	–
ストリクトマテリアル	テンション	防御敌人攻击时CC增加2	–

※这些宝石在“装备”选项中，选择“宝石”就可以进行装备了。每个队员可以装备两件宝石，所以能够防御的属性攻击是有限的。另外在战斗的时候需要按下↓＋□键才可以发动属性，这之前要避免被敌人袭击到，最好找一个比较有利的位置。

各种道具、装备、魔法、合成等游戏中出现的研究要素详细一览

回复系

名称	价格	效果
アイスキャンディー	–	最大HP10%回复
UPルグミ	100	最大HP30%回复
オベロナミンEX	700	最大HP60%回复
エリクシール	–	战斗不能回复(HP全满)
オベロナミンC	120	最大HP40%回复
オベロナミンGOLD	2000	HP全回复
ピーチグミ	500	最大HP50%回复
グレープグミ	–	最大HP70%回复
ドラゴングミ	–	气力槽回复
バクチグミ	–	HP随机变动
パナシーアボトル	–	全部状态异常回复
リキュールボトル	–	全部状态异常/减少效果防止
ライフボトル	400	从战斗不能中回复，HP 40%
エリクシール	–	从战斗不能中回复/HP全回复

换金系

名称	价格	效果
ヴァイオレットキッド	–	收集5个可以换エリクシール
くずレンズ	–	换金道具
あたり棒	–	可交换アイスキャンディー
石ころ	–	换金道具
グリーンリキッド	–	收集5个可以换エリクシール
ゲルブリキッド	–	收集5个可以换エリクシール
天地矿	–	换金道具
ブラオリキッド	–	收集5个可以换エリクシール
ロートリキッド	–	收集5个可以换エリクシール

※这些道具平时是需要用Gald购买的，如果资金不够的话可以用レンズ换，后期的廉价レンズ有很多可以换钱。

辅助系

名称	价格	效果
カモミール	–	命中率1UP
ジャスミン	–	集中力1UP
セボリー	–	回避率1UP
ドラゴングミ	–	气槽UP
サフラン	–	术防御力1UP
セージ	–	体力3UP
バクチグミ	–	HP增加或者减少
パナシーアボトル	–	所有异常状态回复
ブルーサフラン	–	术防御力2UP
ブルーセージ	–	体力6UP
ブルーベルベーヌ	–	防御力2UP
ブルーローズマリー	–	术攻击力2UP
リキュールボトル	–	所有异常状态/减少效果防止
ブルージャスミン	–	集中力2UP
ブルーセボリー	–	回避率2UP
ブルーラベンダー	–	攻击力2UP
ベルベーヌ	–	防御力1UP
ラベンダー	–	攻击力1UP
オールディバイド	–	遭受伤害减半
アワーグラス	–	一定时间内所有敌人停止行动
ダークボトル	250	遇敌概率增加4倍
ホーリィボトル	250	遇敌概率减半

专用道具

名称	价格	效果
イクオリの实	–	フィリア调和专用/オールディバイド的原材料
クウェルの实	–	フィリア调和专用/アワーグラス的原材料

专用道具

名称	价格	效果
グルームの实	–	フィリア调和专用/ダークボトル的原材料
ニューマの实	–	フィリア调和专用/ライフボトル的原材料
トーチの实	–	フィリア调和专用/ホーリーボトル的原材料
ブドウ	–	フィリア调和专用/グレープグミ的原材料
ドラゴンフルーツ	–	フィリア调和专用/ドラゴングミ的原材料
レメディの实	–	フィリア调和专用/パンシーアボトル的原材料
モモ	–	フィリア调和专用/ピーチグミ的原材料
リンゴ	–	フィリア调和专用/UPルグミ的原材料
ドラゴンフルーツ	–	仙人掌的果实
ディホンの实	–	热带生长的果树
エンデュアの实	–	给料理增加香味
ニューマの实	–	保存肉类、鱼类的香料
トーチの实	–	香辛料、药材
グルームの实	–	可捕食小动物
イクオリの实	–	大叶药草
クウェルの实	–	香料
虫食いリンゴ	–	变质的食物
怪しげな粉	–	可以当药使用
危险な液体	–	绝对不能喝的饮料
まじかるアロマ	–	在店里享受所持数×1%的折扣
ロートリキッド	–	红色液体/似乎可以用作药品
ブラオキッド	–	青色液体/似乎可以用作药品
グリーンリキッド	–	色液体/似乎可以用作药品
ケルプリキッド	–	黄色液体/似乎可以用作药品
ヴァイオレッドリキッド	–	紫色液体/似乎可以用作药品
巨大ではない人形	–	按下之后可以发出奇怪的声音
火を喷く人形	–	按下之后会喷火
高そうな王冠	–	很珍贵的道具

各角色武器一览

武器名	攻击	术攻击	集中力	命中率	CC	使用角色
古びた剣	55	50	50	52	2-4	スタン
シャルティエ	50	55	58	52	2-4	リオン
アトワイト	45	55	51	48	2-4	ルーティ
クレメンテ	35	65	58	45	2-4	フィリア
ディムロス	55	50	50	42	2-4	スタン
ナイトブレイド	65	65	67	65	2-4	ウッドロウ
ストーンアックス	290	72	50	72	3-3	マリー
ブロンズアックス	420	99	61	99	3-4	マリー
ハンドアックス	400	58	45	58	3-4	マリー
バトルアックス	580	80	55	80	3-5	マリー
アイアンアックス	900	138	76	138	4-4	マリー
ジャッドバラアックス	1080	125	69	125	3-3	マリー
スチールアックス	1240	182	94	182	4-5	マリー
トマホークアックス	–	65	45	65	2-2	マリー
ポールアックス	–	90	55	90	2-3	マリー
ガノ	–	109	74	109	2-5	マリー
ロコッパーアックス	–	164	85	164	3-4	マリー
グレートアックス	–	111	69	111	3-6	マリー
クレセントアックス	–	146	85	146	4-7	マリー
ショカ	–	152	92	152	3-6	マリー
ミスリルアックス	–	347	160	347	7-8	マリー
ウッドアロー	–	52	47	66	2-4	チェルシー
クレセントアロー	–	134	120	245	2-8	チェルシー
グリフィンアロー	–	152	136	251	3-8	チェルシー
ミスリルアロー	–	190	171	356	4-11	チェルシー
アイアンナックル	–	74	47	47	2-5	コングマン
ドラゴンナックル	–	108	63	63	3-7	コングマン
ダイヤナックル	–	108	70	70	5-7	コングマン
ゴールドナックル	–	134	77	77	5-8	コングマン
ミスリルナックル	–	150	85	85	5-9	コングマン
琵琶	1070	140	95	102	3-5	ジョニー
マンドリン	780	98	80	74	3-5	ジョニー

各角色专用装备一览

名称	价格	效果	使用角色
レザーガントレット	200	防御力+8	スタン
ブロンズガントレット	400	防御力+12/苍破刃追加	スタン
アイアンガントレット	800	防御力+16/魔神双破斩追加	スタン
スチールガントレット	1400	防御力+20/红莲剑追加	スタン
シルバーガントレット	1400	防御力+28/空牙升龙脚	スタン
レザーグローブ	150	防御力+6	ルーティ
プリティーグローブ	300	防御力+9/蓄力后术攻击力UP	ルーティ
ムーングローブ	1050	防御力+15/蓄力后术攻击力UP	ルーティ
ホワイトグローブ	–	防御力+12/蓄力后防御力UP	ルーティ
スターグローブ	–	防御力+18/蓄力后减少效果打消	ルーティ
ストレイネックレス	–	集中力+6	フィリア
アーケインネックレス	–	攻击力+9/火属性晶术伤害UP	フィリア
ウィンダムネックレス	1050	防御力+8/地属性晶术伤害UP	フィリア
アバタールネックレス	–	术防御力+8/风属性晶术伤害UP	フィリア
セルフボウ	–	攻击力+6/命中率+8	ウッドロウ
ラップドボウ	–	攻击力+16/命中率+24	ウッドロウ
カスタムボウ	–	攻击力+20/命中率+32	ウッドロウ
キラーボウ	–	攻击力+28/命中率+48	ウッドロウ
リングダガー	250	攻击力+8/术攻击力+8	リオン
キトニーダガー	500	攻击力+14/术攻击力+16	リオン
イヤードダガー	1000	攻击力+20/术攻击力+24	リオン
ボニヤードダガー	2750	攻击力+32/术攻击力+40	リオン
パリーイングダガー	–	攻击力+25/术攻击力+32	リオン
激烈バンダナ	300	热毒防止/攻击力UP	マリー
坚牢バンダナ	600	石化防止/防御力UP	マリー
天空バンダナ	900	麻痹防止/体力UP	マリー
疾风バンダナ	1500	衰弱防止/回避率UP	マリー
灭杀バンダナ	1800	封印防止/命中率UP	マリー
激烈バンダナ	–	热毒防止/攻击力UP	マリー
ブルーリボン	1500	术攻击力+12/水属性减轻	チェルシー
レッドリボン	1500	攻击力+12/火属性减轻	チェルシー
オレンジリボン	1500	防御力+12/地属性减轻	チェルシー
グリーンリボン	1500	术防御力+12/风属性减轻	チェルシー
ホワイトリボン	1500	回避率+12/光属性减轻	チェルシー
ブラックリボン	1500	集中力+12/暗属性减轻	チェルシー
ブルーリボン	–	术攻击+12/水属性减轻	チェルシー
フェザーハット	–	回避率+8	ジョニー
ストリークハット	–	术攻击+12/水属性	ジョニー
アクレイムハット	–	攻击+12/火属性	ジョニー
チャンピオンベルト	–	攻击力+25/濒死时HP10%回复	コングマン
レプリカベルト	–	攻击力+8/防御力+8	コングマン

※部分装备只有在特定的场合可以找到。

各角色防具一览

防具名	价格	防御	术防御	回避率	体力	使用角色
レザーアーマー	350	61	46	53	61	スタン/マリー
ブロンズアーマー	480	83	54	66	83	ジョニー
スケールアーマー	420	55	42	48	55	スタン/マリー
アイアンアーマー	670	114	65	86	114	スタン/マリー
チェインアーマー	670	67	49	60	67	スタン/マリー
スチールアーマー	920	149	79	108	149	スタン/マリー
ホワイトアーマー	930	92	59	78	92	スタン/マリー
リングアーマー	–	49	42	48	49	スタン/マリー
スプリントアーマー	–	75	49	60	75	スタン/マリー
マスターピース	–	92	65	80	92	スタン/マリー
ブラックアーマー	–	103	59	78	103	スタン/マリー
ナイツアーマー	–	120	72	98	120	スタン/マリー
フォートレス	–	126	78	104	126	スタン/マリー
ゴシックアーマー	–	135	72	98	135	スタン/マリー
シュラハトフェルト	–	164	95	130	164	スタン/マリー
レアアーマー	–	225	116	171	225	スタン/マリー
バトルアーマー	–	197	104	153	197	スタン/マリー
スターアーマー	–	144	82	115	144	スタン/マリー
ゴールドアーマー	–	246	115	169	246	スタン/マリー
シルバーアーマー	–	215	104	149	215	スタン/マリー
ミスリルアーマー	–	281	128	190	281	スタン/マリー
ブロンズウエア	600	58	90	73	60	リオン/ジョニー
アイアンウエア	820	75	121	97	76	リオン/ジョニー
ホーリーウエア	720	53	81	66	54	リオン/ジョニー
スチールウエア	1120	94	154	126	95	リオン/ジョニー
ホワイトウエア	1140	68	97	78	69	リオン/ジョニー
ブレストウエア	–	53	72	59	54	リオン/ジョニー
ブラックウエア	–	68	109	88	69	リオン/ジョニー
デュアリティ	–	90	134	107	92	リオン/ジョニー
ナイツウエア	–	85	124	101	86	リオン/ジョニー
ゴシックウエア	–	85	139	114	86	リオン/ジョニー
クラウネリィー	–	113	170	139	114	リオン/ジョニー
グリムウエア	–	151	254	213	148	リオン/ジョニー
スチールウエア	–	94	154	126	95	リオン/ジョニー
ゴールドウエア	–	148	248	206	146	リオン/ジョニー
レザープレート	–	50	41	72	55	コングマン/ウッドロウ
アイアンプレート	–	81	71	121	103	コングマン/ウッドロウ
スチールプレート	–	102	91	154	135	コングマン/ウッドロウ
チタンプレート	–	120	108	182	164	コングマン/ウッドロウ
シルバープレート	–	140	127	226	184	コングマン/ウッドロウ
バトルプレート	–	143	129	212	162	コングマン/ウッドロウ
プラチナプレート	–	126	115	204	166	コングマン/ウッドロウ
ミスリルプレート	–	179	163	308	223	コングマン/ウッドロウ
ホワイトローブ	420	54	109	47	68	フィリア
メイジローブ	580	49	88	43	55	フィリア
フェザーローブ	900	73	147	63	83	フィリア
エルダーローブ	1080	66	133	57	75	フィリア
エプロンドレス	–	88	162	76	92	フィリア
ストレイローブ	–	49	99	43	62	フィリア
ファンシーローブ	–	66	118	57	67	フィリア
ミスティローブ	–	86	172	74	91	フィリア
ムーンローブ	–	86	153	74	81	フィリア
シースドレス	–	114	211	99	112	フィリア
スピリットローブ	–	139	249	121	120	フィリア
シルバーローブ	–	136	272	117	134	フィリア
ゴールドローブ	–	154	311	134	149	フィリア
レザークローク	310	46	63	71	44	ルーティ/チェルシー
メッシュクローク	430	42	51	57	40	ルーティ/チェルシー
ホワイトクローク	440	57	83	93	54	ルーティ/チェルシー
メイジクローク	610	52	67	75	49	ルーティ/チェルシー
フェザークローク	610	72	110	124	69	ルーティ/チェルシー
エルダークローク	740	65	99	112	63	ルーティ/チェルシー
ブラッククローク	1300	90	142	159	84	ルーティ/チェルシー
アンバークローク	–	42	57	64	40	ルーティ/チェルシー
ホーリィクローク	–	52	75	84	49	ルーティ/チェルシー
ラバーブル	–	69	92	103	65	ルーティ/チェルシー
ファンシークローク	–	65	88	100	63	ルーティ/チェルシー
チュニック	–	87	121	137	83	ルーティ/チェルシー
ミスティククローク	–	81	128	144	76	ルーティ/チェルシー
ムーンクローク	–	81	114	128	76	ルーティ/チェルシー
ミディブラウス	–	108	157	175	101	ルーティ/チェルシー
ボディスーツ	–	128	187	209	118	ルーティ/チェルシー
スピリットクローク	–	126	184	205	116	ルーティ/チェルシー
ゴールドクローク	–	139	229	256	128	ルーティ/チェルシー
ミスリルクローク	–	158	261	291	143	ルーティ/チェルシー

※大部分的防具可以在商店买到，有的专门防具需要通过**リライズ**的指令在游戏中自己进行合成。但是因为合成的时候需要大量的**レンズ**，所以在游戏的初期要尽量把**レンズ**节省下来，给装备升级用。

スタン

术技	CC	对象	属性	习得	备注
魔神剑	2	敌	空中/斩击	Lv6	——
爆炎剑	2	敌	空中/斩击/火	Lv7	——
ファイアボール	2	敌	火	剧情	——
飞燕连脚	2	敌	空中/打击	Lv10	——
烈空斩	3	敌	空中/斩击/火	Lv12	——
虎牙破斩	2	敌	空中/斩击/火	Lv14	——
イラプション	3	敌	火	Lv16	——
屠龙闪	2	敌	斩击/火	Lv18	——
爪龙连牙斩	3	敌	斩击/火	Lv20	——
灼光拳	3	敌	空中・打击/光	Lv22	——
ファイアウォール	3	敌	火	Lv23	——
苍破刃	2	敌	空中・斩击/风	Lv24	——
红莲剑	3	敌	空中・斩击/火	Lv26	——
断空剑	3	敌	空中・斩击/风	Lv28	——
皇王天翔翼	–	敌	火・在ハーメンツ与兵士第2战习得	——	——
魔人剑翔圆	2	敌	斩击/打击	Lv30	——
ファーストストーム	3	敌	炎	Lv29	地面火焰攻击
狮子战吼	3	敌	空中/打击	Lv32	吹飞攻击
空牙升龙脚	4	敌	空中/打击	Lv34	灼热空中回转切
魔神双破斩	3	敌	斩击	Lv36	魔神剑+虎牙破斩
闪光裂破	3	敌	弓/光	Lv38	贯通攻击
ファイアフレーム	4	敌	火	Lv40	空中火炎弹
真空裂斩	3	敌	空中/斩击/风	Lv42	烈空斩速度加倍
凤凰天驱	4	敌	空中/炎	Lv44	空中特攻
魔王炎击破	4	敌	空中/炎	Lv49	——
热破旋风阵	4	敌	空中/斩击/炎	Lv53	热破回转斩
エクスプロード	5	敌	炎	Lv57	星力爆发
狮吼爆炎阵	4	敌	打击/炎	Lv60	放出爆炎的攻击

ルーティ

术技	CC	对象	属性	习得	备注
サーチガルド	2	敌	打击	Lv5	——
ファーストエイド	3	我方	水	Lv6	——
アイスニードル	2	敌	水/射击	Lv9	——
スナイプエア	2	敌	空中/斩击/水	Lv11	——
アンチドート	2	我方	水	Lv13	——
アイスウォール	3	敌	水	Lv15	——
ローバーアイテム	3	敌	空中/打击	Lv17	——
ブリザード	3	敌	水	Lv19	——
ヒール	4	我方	水	Lv20	——
エスケープ/エア	2	敌	空中	Lv21	——
シャープナス	3	我方	–	Lv22	——
アイストルネード	3	敌	水	Lv23	——
アシッドレイン	3	敌	水	Lv22	——
スナイプロア	2	敌	空中・斩击/水	Lv25	——
リカバー	4	我方	水	Lv26	——
ナース	5	我方	水	Lv27	——
トリックスター	–	敌	斩击/水	Lv14	スタン习得皇王天翔翼之后
バリア	3	我方	–	Lv29	我方一人防御力一定时间内UP
レイズデッド	6	我方	水	32	战斗不能回复、HP恢复70%
アイシクル	4	敌	水	35	巨大的冰属性攻击
スラッシュレイン	8	敌	水/斩击/空中	39	空中水流放射攻击
ライフディスチャージ	0	我方	水	40	我方全员体力全回复、消费2条气槽
ディープミスト	4	敌	水	42	敌Critical、特殊效果下降
キュア	5	我方	水	45	我方一人HP80%回复
サイレンス	3	敌	–	48	将敌人的魔法和特殊攻击封印
メイルシュトローム	4	敌	水	50	大漩涡攻击、Critical率上升
リザレクション	6	我方	水	52	□□□P50%回复
ディスペル	4	我方	–	54	我方全员不良状态解除
ダイタルウェーブ	5	敌	水	56	大海啸
ブラッディローズ	4	敌	空中/斩击/水	62	乱舞剑技

※所有人物的特技、术技和晶术都需要CC才能发动。在战斗的时候，所有人的CC是按照2→3→4→5……的顺序回复的，所以在战斗开始的时候不能使用威力特别大的技，但是在积累了一定的CC之后就可以使用了。在气力槽攒到一定程度之后，就可以使用威力巨大的超必杀技。

マリー

术技	CC	对象	属性	习得	备注
猛袭剑	2	敌	打击/斩击	Lv4	
魔神剑改	2	敌	斩击	Lv7	
疾刀蹴	2	敌	打击	Lv10	
刚雷剑	2	敌	空中/打击/斩击/光	Lv13	
瞬刃狼牙	2	敌	打击/斩击	Lv17	
狮子战吼	3	敌	打击	Lv20	
刚魔神剑	3	敌	打击	Lv23	
旋风冲	2	敌	打击/斩击/空中	Lv27	
森罗爆碎	–	敌	打击/斩击	Lv14	スタン皇王天翔翼习得时
崩追钟	3	敌	打击/斩击	Lv30	投掷攻击
口炎	2	敌	打击/斩击/风	Lv38	不意打
斩!		敌	打击/斩击	Lv40	聚气之后一刀两断
真刚雷剑	3	敌	打击/斩击/光	Lv45	利用雷霆之力斩击
爆神狂那	4	敌	打击/斩击/炎	Lv50	术剑技、追加热毒效果
狮子王灭碎	3	敌	打击/斩击	Lv60	狮子战吼的斜上方攻击

リオン

术技	CC	对象	属性	习得	备注
魔神剑	2	敌	斩击	Lv5	——
ストーンブラスト	2	敌	打击/土	Lv8	——
卧龙闪	2	敌	空中/斩击/土	Lv10	——
グレイブ	2	敌	土	Lv12	——
空袭剑	2	敌	空中/斩击	Lv14	——
幻影刃	2	敌	斩击/暗	Lv15	——
ストーンウォール	3	敌	打击/土	Lv16	——
虎牙破斩	2	敌	空中/斩击	Lv18	——
ピコハン	3	敌	土	Lv20	——
飞燕连斩	3	敌	空中/斩击	Lv22	——
エアプレッシャー	3	敌	土	Lv24	——
月闪光	3	敌	斩击/光	Lv25	——
爪龙连牙斩	3	敌	斩击/土	Lv28	——
净破灭烧暗	–	敌	暗	Lv5	——
リカバー	4	我方	水	Lv26	——
ナース	5	我方	水	Lv27	——
トリックスター	–	敌	斩击/水	Lv14	スタン习得皇王天翔翼后
魔人煤打	–	–	–	30	——
デモンズランス	–	–	–	31	——
魔人暗	–	–	–	34	——

フィリア

术技	CC	对象	属性	习得	备注
フィリアボム	2	敌	打击/光	Lv3	
ライトニング	2	敌	光	Lv5	
インスペクトアイ	2	自分	–	Lv7	术攻击力一定时间上升
ファイアボール	2	敌	火	Lv9	
ストーンブラスト	2	敌	打击/土	Lv11	
ウインドアロー	2	敌	风	Lv13	
ストーンウォール	3	敌	打击/土	Lv15	
ツインボム	3	敌	打击/光	Lv17	
ストーム	3	敌	风	Lv19	
フレアトルネード	4	敌	火	Lv21	
アイストルネード	3	敌	水	Lv23	
サタンブレード	3	敌	打击/光	Lv25	
フォースフィールド	4	敌	光	Lv27	
セイクリッドブレイム	–	敌	光	Lv12	
トラクタービーム	2	敌	–	Lv29	
レイ	3	敌	光	Lv31	无数的光束攻击
サイクロン	4	敌	风	Lv35	龙卷冲击
グランドダッシャー	4	敌	打击/土	Lv37	将敌人卷入攻击
ホーリーランス	4	敌	弓/光	Lv39	无数的枪攻击
ディバインパウア	–	敌	–	Lv40	四圣术/消费2条气槽
エクステンション	4	敌	音	Lv44	敌单体/一定概率下一击必杀
エクスプロード	5	敌	炎	Lv47	地面爆发
インディグネイション	5	敌	光	Lv55	以神之雷将敌人贯穿的晶术
フレアトルネード	4	敌	炎	Lv60	从地面发射火焰弹的晶术
ストップフロウ	6	敌	–	Lv65	3秒内敌人行动停止
ブラックホール	5	敌	暗	Lv70	暗属性最高的晶术

フィリア

コングマン

术技	CC	对象	属性	习得	备注
ボルトスラスト	2	敌	空中/打击/光	Lv6	
ファルコンフレッジ	2	敌	空中/打击	Lv10	
グレイトアッパー	3	敌	空中/打击	Lv14	
ロンブショルダー	2	敌	空中/打击	Lv18	
マッスルヒート	2	自分	火	Lv25	攻击力UP
トレビアンヒップ	–	敌	打击	Lv15	
ゴッツアブロー	–	敌	打击	Lv39	
リザレクトキアイ	4	我方	打击	Lv40	从战斗不能中复活
メッサスロウ	4	敌	打击	Lv	投技、防御不能
メタルボディ	3	我方	打击	Lv50	对物理攻击无效
ヘビイボンボー	4	敌	打击/光	Lv55	
クラッシュアース	4	敌	空中/土	Lv60	压制攻击

ジョニーシデン

术技	CC	对象	属性	习得	备注
あたるシンフォニー	3	我方	音击	Lv5	命中、CC值UP
しびれルンバ	2	敌	音击	Lv10	——
ソニックレイブ	3	敌	音击	Lv15	——
なかよしワルツ	4	我方	空中/打击	Lv20	HP回□
かわせマーチ	3	我方	音击	Lv23	回避率UP
ごーごーサンバ	3	我方	音击	Lv25	术攻击力UP
ソニックストリーム	–	敌	音击	Lv14	スタン皇王天翔翼习得时

ウッドロウ

术技	CC	对象	属性	习得	备注
风神剑	2	斩击/风	敌	Lv2	——
豪烈	2	弓/地	敌	Lv3	——
疾风	3	弓/风	敌	Lv5	——
阳炎	4	空中/斩击/风	敌	Lv5	——
刹那	2	敌	斩击/空中/风	Lv34	对空斩击
雷雨	3	敌	弓/水	Lv39	大量的箭攻击
秋沙雨	3	–	弓	Lv42	连打攻击
サイクロン	4	敌	风	Lv45	龙卷风晶术
虚封	3	敌	弓/音	Lv47	冲击波/术弓
空破绝掌击	4	敌	斩击/音	Lv50	2连突、暗属性附加
ウインドアロー	2	敌	风	Lv53	回避率UP
裂空刃	4	敌	斩击/空中/风	Lv55	真空波、剑技
ゴッドブレス	4	敌	风	Lv60	强大的风力、晶术

チェルシー

术技	CC	对象	属性	习得	备注
朱莲	2	敌	空中/弓/火	Lv2	
冲破	2	敌	空中/弓/地	Lv3	
斜阳	3	敌	打击	Lv34	
迅雷	2	敌	空中/弓/光	Lv39	对周围之敌的弓攻击
ワイルドキース	3	敌	弓	Lv40	乱舞射击
覇雨	3	敌	空中/弓/水	Lv44	大量射箭、术弓技
死天灭杀弓	4	敌	空中/弓/暗	Lv49	贯通能量波、术弓技
星覇	4	敌	空中/弓/光	Lv54	连射攻击使敌人浮空、术弓技



←在战斗中，使用各种技能需要依据不同的情况而定。



JEANNE D'ARC



圣女贞德是法国著名的女英雄,在世界历史的教材上也讲述了她的英雄事迹,虽然她一心为国为民,最后却惨遭火刑,直到多年后才平反称圣。本款作品则是以这位巾帼英雄为主人公,为玩家讲述了这位悲情女英雄的故事。 □文/雪飞

PSP	本刊译名:圣女贞德			CERO A
	SCE	5040日元	2006.11.22	
战略角色扮演	UMD	日版	1人	512KB

接受天命的圣女为拯救祖国挺身而战!

战斗有利

本作是标准的SRPG,在战斗中,玩家从侧面或者背面攻击敌人命中率和攻击力上升,对战斗很有帮助。同样被敌人从背面攻击则损失惨重。



↑发动攻击时有详细数值显示。

金色旋涡

游戏中玩家使用物理攻击或者物理性特技攻击敌人后,在敌人背后会出现金色的旋涡,当我军其他队员站在金色旋涡上发动攻击时,无论是普通攻击还是特技攻击,攻击力都大幅增加,金色的旋涡还可以累加。如果A队员本来就站在敌人身后,玩家使用另一名队员B队员发动攻击后,金色旋涡会直接锁定在A队员身上,A队员移动后攻击任何一名敌人,都会有提升能力的加成。活用这种连携攻击对战斗会有很大帮助。在战斗中敌人也有可能走到这些金色的旋涡上,对玩家攻击时同样得到加成,因此玩家在结束行动前一定要注意己方队员的站位。玩家还需要注意,金色旋涡虽然可以对战斗起很大帮助,但在使用一次后便会自动消失,如果未使用也只能在本回合内出现。



↑多在敌人背后利用金色旋涡为上。

回合限制

本作的战斗有回合限制,玩家必须在规定时间内完成胜利条件,否则GAME OVER。因此在战斗中玩家还要注意抓紧时间。



↑时间就是生命,抓紧时间!

腕轮之力

主人公变身后,能力加强,可以使用特殊的强力特技,还可以在打倒敌人后再行动。在人物头像右侧的SP槽积攒到一定程度,才可以使用相应的变身能力。在SP槽右方是表示可变身的回合数。根据主人公腕轮上装备的宝珠不同,变身所需要的SP值也不相同。需要注意的在腕轮上装备有几颗宝石,在同一场战斗中就可以变身几次。宝石除了可以在剧情战斗中获得,在某些自由战斗中玩家也可以得到,因此玩家绝不能忽视那些自由战斗!

特技

特技分为红、紫、绿、蓝四色,红色特技表示武器技能;紫色特技表示人物潜在技能;绿色特技为魔法技能;蓝色特技为提升能力特技。每名主人公最初只能装备三条特技,但随着级别的提升,可以装备的特技数量逐渐增加,主人公达到三十级时,可装备特技数量达到六个,这也是主人公可以装备特技的极限值。玩家要按照角色的能力不同来选择合适的特技装备。在玩家变身后,不但自身攻击防御大幅升高,特技攻击力也会得到强化。

集体防御

在游戏中受到敌人攻击时,被攻击队员会跟周围的其他队员结成防御盾,大大提高了该队员的防御力。因此各名队员间距离不要过远。



↑能力超强的队员可以孤军深入。

精灵属性

这个世界一切生命都受到太阳、月亮、星星三大精灵的庇护,玩家装备上对应三大精灵之一的特技,可以提高该种精灵的属性。



↑三大精灵属性间是互克关系。

十五世纪奇幻开战 接受上天的感召



↓贞德虽然能力高强,但也离不开同伴的支持。

↑虽然弓箭手远程攻击,但是也要注意地形影响。

真命天女的伟大历险

武器特性

使用枪的角色可以攻击相连两格内敌人,并且可以同时攻击相临两格内的敌人;弓箭手的射程远攻击力较高,但在被敌人攻击时不能反击;鞭子可以攻击到周围两格内的全部敌人。剑和杖并没有什么特别之处。

工作兵特性

游戏中的工作兵科莱可以铺路搭桥,让其他队员到达战斗地图中本来不能到达的场所。

MP值提升

战斗中主人公的MP值会每回合自动上升,也可以使用道具直接补充玩家的MP。

合成

游戏剧情后,玩家可以利用青蛙亨利进行合成,合成的方法是选择两个可合成特技,交给青蛙亨利后便可合成新的特技。合成过一次的特技,在合成表中会记录合成的方法。很多强力的特技或者是大幅度提升人物能力装备特技都要依靠合成得到。

悲剧的百年战争
上天唤醒伟大救世主
梦一般的新旅程……

贞德（ジャンヌ）

●年龄：17岁 ●武器：剑
本作主人公，温柔善良的少女。无意从一名逃亡骑士处继承了勇者腕轮，从此卷入了拯救法国的战争。在战斗中逐渐成长，成为意志坚定的出色女战士。最终讨伐魔王成功，让百姓重新过上安居乐业的生活。



罗杰（ロジェ）

●年龄：23岁 ●武器：剑
两年前失去记忆的他移居到贞德所在村庄，与贞德非常要好。原本他是一名雇佣兵，被贝多霍多改造后失去记忆。在游戏最后与贞德一起战胜了体内的死神。



丽昂（リアン）

●年龄：16岁 ●武器：剑
跟主角贞德从小一起长大，和贞德亲如姐妹，沉默寡言但内心善良。兴趣是制作糕点。贞德坠崖后成为替身，为了证明自己的实力性格大变，醉心战斗失去同伴支持。

吉尔（ジル）



●年龄：27岁 ●武器：枪
贞德的副官，优秀的骑士，沉着冷静深受同伴信任。理解独自战斗的贞德，并深爱着贞德，贞德失踪后离开队伍独自寻找贞德。出身贵族家庭，世代继承勇士腕轮。



莱伊鲁（ラ・イール）

●年龄：40岁 ●武器：斧
加入贞德队伍的兽人战士，性格豪爽，腕力惊人，虽然经常出口伤人，但实际上非常重感情。由于体力超高，攻击力强悍，因此是队伍中的主力队员。



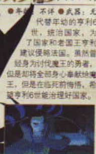
亨利6世（ヘンリー6世）

●年龄：6岁 ●武器：剑
六岁起成为国王，被魔王占领身体后，真正的亨利6世隐藏在青蛙体内，与贞德一起对抗魔王。而魔王则率领魔物侵略法国，因此虽然年少却冷酷无情，举止反常。



贝多霍多（ベドフォード）

●年龄：不详 ●武器：无
代替年幼的亨利6世，统治国家，为了国家和老国王亨利建议侵略法国。虽然曾经身为讨伐魔王的勇者，但是却将全部身心奉献给魔王，但是在临死前悔悟，希望亨利6世能治理好国家。



序章 贞德

“在很久很久以前，曾发生过一场被称为“死神战争”的大战。强大的魔王率领着死神们和无数的魔物向人类发起攻击，被命运选中的五名勇者使用腕轮将魔王封印，为战争画上了休止符。眨眼间几百年过去了，15世纪初期英法两国的领地战争逐渐激化……”贝多霍多（**ベッドフォード**）为亨利六世（**ヘンリー**）讲述着这个古老的故事，看到亨利六世熟睡贝多霍多开始了召唤魔王的仪式。当年封印魔王的五勇士之一觉察出王宫内气氛不对，前来保护亨利六世，发现了贝多霍多的阴谋，立刻出手阻止。但却不是贝多霍多的对手，不但没能搭救亨利六世，连自己都被贝多霍多封印。他到被封印也不能明白为何当年同为五勇者之一的贝多霍多要抛弃人类，将自己的灵魂奉献给魔王。看着昔日的同伴消失在封印中，贝多霍多只是冷冷地说了一句：“这一切都是为伟大的亨利王！”熟睡的亨利六世睁开双眼，往日的童贞已经荡然无存，红色的双眼只透露出邪恶的光芒……

法属村落的村民们召开着盛大的篝火晚会，贞德（**ジャンヌ**）和女伴丽昂（**リアン**）也乐在其中。可惜没等贞德尽兴，父亲就赶来拜托贞德先去寻找罗杰，丽昂也一起前往。半路上，两人谈起罗杰（**ロジェ**），原来他本不是这个村庄的村民，失去记忆的他被村民发现后一言不发，因此当时村民谁都不敢接近他，不过现在的罗杰虽然没能找回自己的记忆，但却也能和村民相处融洽。说话间两人已经离开了村庄，看到一名战士从马上落下，两人立刻调查一番。打开马上的箱子，一只可爱的小青蛙出现在两人面前，丽昂立刻喜欢上了这个小动物。突然战士身上的背包闪闪发光，贞德的手腕上出现了与当日五勇者相同的腕轮，与此同时兽人出现并向贞德发起攻击。此时贞德耳中突然响起一个声音：“打倒……举起剑，战斗……”贞德按指示举起战士身边的长剑，与敌人战斗……

STAGE1 天之声

胜利条件	敌全灭。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	10回合。
己方成员	贞德、丽昂
敌方成员	**オーク**×2、**オークナイト**

■**作战要点**：初战，相当简单。注意我方队员的站位，最好不要让敌人从我军背后发起攻击。

虽然这是贞德初次战斗，但却顺利将兽人全部消灭。战斗中贞德觉得似乎是腕轮在指引着自己，并且不断涌出力量。罗杰也从密林中逃了出来，因为遇到了怪物，他也是苦战得脱。忽然村中传来了村民的哀呼，三人立即返回村庄。可惜已经晚了整个村庄陷入火海，村民全部不知去向，只有英吉利士兵带领着怪物们在村庄中寻找着什么。此时贞德耳中再次响起刚才的声音，指示贞德进行战斗。

STAGE2 圣之铠

胜利条件	敌全灭。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	10回合。
己方成员	贞德、丽昂、罗杰
敌方成员	**オーク**×5、**オークナイト**、**イギリス**指挥官

■**作战要点**：虽然敌人很多，但贞德会在第三回合变身。变身后的贞德非常强大HP全满，而且可以一回合行动多次，因此战斗非常简单。

英吉利王宫中，亨利六世怀中抱着黑猫、身旁是黑色的乌鸦，整个宫殿被恐怖笼罩。贝多霍多向他报告了士兵失败的消息后，他竟然并不生气，反而说那些弱小的士兵早就该去送死。贝多霍多也不敢赞同他的想法，只得劝说那些弱小的人迟早会活跃在战场上，不应该无端地处分……

贞德三人打扫了一下战场，得到了不少装备，贞德决定去沃库琉尔（**ウォークリュール**）加入法军，丽昂和罗杰自是一同前往。望着生自己养自己的故土，贞德眼角流出了泪水，为了表明自己的决心，贞德用长剑斩断了自己的长发，发誓要消灭英军。

第一章 始まりの土

虽然贞德听见“天之声”按神的指示战斗，但沃库琉尔守卫队长罗贝尔（**ロベール**）仍不敢轻易让贞德这样的“非专业人士”加入部队，贞德自然不会就此罢休，二人争论之时，士兵带来了情报：努夏特村出现了英军的怪物部队。而这里却因要帮助王太子战斗不能分出兵力。听到这里贞德立刻冲出营地，罗贝尔也为之感动，叫住了正欲离去的士兵，命令他负责传令让将（**ジャン**）和贝鲁特朗（**ベルトラン**）赶往努夏特村帮助贞德一行。

努夏特村里百姓尸横遍野，只剩下夫妇二人尚未遇害，贞德一行立即冲进战场与敌人战斗。可是在此关键时刻贞德却突然不能变身，尝试两次依然不能变身战斗并差点被怪物袭击。幸亏将和贝鲁特朗及时赶到，贞德才化险为夷。

STAGE3 旅之初

胜利条件	打倒**イギリス**军司令官。
失败条件	己方全灭。
限制回合	12回合。
己方成员	贞德、丽昂、罗杰、将、贝鲁特朗
敌方成员	**オーク**×2、**オークナイト**×2、**リザードマン**、**イギリス**军司令官

■**作战要点**：贞德可在战斗中变身。敌人BOSS能力较强，应多利用连携对其发动攻击。在攻击敌人司令官前最好将全部杂兵消灭，即可多得些经验，也免得它们在玩家攻击BOSS时添乱。

虽然贞德一行竭尽全力，但还是没能救出夫妇二人，丈夫眼见自己的妻子被怪物杀害，伤心得跳崖自尽。看着眼前发生的惨剧，贞德痛哭流泪，发誓以后一定不再让这种情况出现，一定要将英吉利军赶出祖国。同时贞德还在自责，怨恨自己不能熟练掌握腕轮的力量，而将却认为这是法国军队的责任。在同伴们的劝慰下，贞德终于重新振作起来，天之声又指示贞德一行应该前往南西（**ナンシー**）。

一进入佛罗德森林（**フロード**），小青蛙便欢快地唱起歌来。而这也是丽昂的初次旅行，因此不免有些兴奋，但是贞德立刻批评了她，因为此时在贞德心中只有对英吉利的仇恨。在贞德批评丽昂时发现前方英吉利士兵正在袭击一名贵族青年，贞德一行立即出手相助。

STAGE4 粉色战士

胜利条件	打倒**イギリス**军司令官。
失败条件	贵族青年战斗不能。
限制回合	10回合。
敌方成员	**オーク**×2、**オークナイト**×2、**ギューモス**×2、**メイジ**、**イギリス**军司令官
己方成员	贞德、任意四人

■**作战要点**：一定要以最快速度营救贵族青年，他顶多能支撑三个回合。可以让贞德服用加速药品，率领可以回复体力的队员迅速接近他。只要保证贵族青年不死，便无GAME OVER的危险。

虽然没能搭救贵族的护卫，但好在贵族青年平安无事，贞德一行的努力没有白费。罗莱努大公希望面会贞德，将和贝鲁特朗也盛情邀请，贞德决定前去拜会。在南西城贞德见到了这位很有名望的老人，可惜目前他却卧病在床。而刚才贞德一行搭救的贵族青年，也在这里侍奉大公。贵族青年名为吉尔（**ジル**），但他却不肯告诉贞德其他的情报，只是在临走时对贞德说：“我们还会再见面的。”难道他真的知道些什么吗？罗莱努大公认为贞德就是拥有圣之腕轮的救世主，并希望贞德能够保护法国和法国的百姓，还特意派遣了有力的部下跟随贞德。

夜晚罗杰梦见自己被绑在实验室

中[illegible]醒后看见贞德一个人在窗口眺望远方。贞德虽然是被上天选中的救世主，但是却对自己毫无信心，认为自己连普通的百姓都不能保护，更不可能拯救法国。不过吉尔的一席话，使贞德对自己有了信心。之后吉尔一人先去西农在查理7世（**シャルル7世**）处等候贞德，组建法国解放军拯救这个国家。贞德一行进入山谷后，发现已经被英吉利军队包围，他们早已在此设下埋伏，准备夺取贞德手中的腕轮。

STAGE5 西农之路

胜利条件	全员到达地图北端。
失败条件	任意己方成员战斗不能。
限制回合	12回合。
敌方成员	**リザードマン**×4、**ダークエルフ**×2、**ギューモス**×2、**タルポット**
己方成员	贞德、马鲁赛鲁、科莱、任意两人

■作战要点：最好集中兵力从一个方向前进，如果等级足够，大可全灭敌军后再从地图北端撤退。

虽然现在国家已经危在旦夕，但查理7世却仍然沉迷在享乐中，对利修蒙（**リッシュモン**）御驾亲征的建议充耳不闻，只打算让贞德带领小部队去打先锋。

通过刚才的逃亡战，科莱认可了贞德的战斗能力，马鲁赛鲁更是对贞德心服口服外加佩服。但是塔鲁波特（**タルポット**）并未罢手，率领着英吉利兽人兵团紧追不舍。在战场上出现了吉尔的身影，让众人惊讶的是他竟然也是上天选中的勇士，不但战斗能力出众还能使用腕轮变身。在他的帮助下，贞德一行成功击败了来犯的英军，更让贞德觉得自己不再是孤军奋战。

STAGE6 腕轮的勇者

胜利条件	击倒**タルポット**。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	15回合。
敌方成员	**メイジ**×2、**ダークエルフ**×2、**ギューモス**×2、**ガゼリオス**、**オークナイト**×2、**タルポット**
己方成员	贞德、任意四人

■作战要点：吉尔会在一回合后增援，虽然他也会变身，但能力与贞德相差甚远，不要过于期待。**ガゼリオス**的麻痹攻击非常讨厌，可以同时麻痹前排三人，虽然命中率只有50%，但还是不能大意。塔鲁波特防御力较高，贞德变身后从背后攻击，并且多利用连携攻击为上。



战斗结束后吉尔并未与贞德一行共同行动，还是要独自先到风见丘等候。查理7世为了考验贞德的能力，竟然异想天开别出心裁让贞德在众多贵族中找出自己。在接见大厅中贵族们畅饮享乐，都在嘲笑着贞德一行，嘲笑着这些来自小地方的"乡巴佬"，而贞德却不受影响，从人群中一眼就认出了乔装



打扮的查理7世，并且跪在他的面前，请求他率领众人与自己一同拯救法国。查理7世似乎受到了贞德的感染，在人群中高声宣布自己就是上天指派来拯救法国的勇者，贞德就是神的使者，会场上立刻响起了雷鸣般的掌声。罗杰回头看到查理7世的宠臣修鲁究（**ジョルジュ**），浑身一震并头疼的不能忍受，只好蹲下，还回想起了自己被关押在实验室里的噩梦。吉尔虽然拥有腕轮，但这却是家族世代相承的宝物，他本人并不能听到上天之声。

第二章 救世主

贞德奉命率领法国军队救援奥尔良（**オルレアン**），但贵族们都不肯合作，无奈贞德只好带领自己的"直属部下"前往战斗。不过贞德一行并非是孤军奋战，在奥尔良的友军莱伊鲁（**ラ・イール**）早已带领兽人战士等候多时。

STAGE7 初阵

胜利条件	贞德到达奥尔良入口。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	12回合。
敌方成员	**リザードガード**×2、**プリースト**、**ガゼリオス**×2、**オークナイト**×2、**ソードファイター**、**ウィザード**
己方成员	贞德、兽人战士、莱伊鲁、任意三人

■作战要点：先集中兵力消灭上访的三名敌人，小心敌人的贯穿攻击，因此不要站位过于靠近。抓紧时间速战速决，否则回合数不够。

吉尔早就分析出英军因为长时间的围城战斗久攻不下，目前士气低落，但在作战会议上却不肯向贵族们说明，目的就是通过这场战斗树立贞德的形象，让贞德成为真正的英雄，得到贵族们的认可和支持。一进入城内，贞德一行就得到百姓们隆重热烈的欢迎，在百姓们的欢呼声中，贞德下定决心要保护这些善良的人们早日结束战争。

这次的战斗确实将贞德打造成了英雄，贵族们不再狂妄藐视贞德，而是密切配合。与此同时，战败的塔鲁波特也将失利的消息带到了英军阵地。为了争功，年轻的贵族不按指示行动，带兵提前杀入英军阵地，结果损失惨重。赶到战场的贞德见到友军大量牺牲怒不可遏，立即冲入敌阵为死去的士兵们报仇。

STAGE8 救世主诞生

胜利条件	敌全灭。
失败条件	己方全灭。
限制回合	15回合。
敌方成员	**ランスソルジャー**×4、**ボウファイター**×3、**ソードファイター**×3、**ソードマスター**
己方成员	贞德、任意四人

■作战要点：敌人数量虽多，但实力一般，在战斗中只要小心**ソードマスター**的反击即可。

贞德身先士卒冲入敌阵，结果一不小心被英军的冷箭射中心脏。见到贞德受伤罗杰方寸大乱，慌忙亲自为贞德疗伤，结果自己却因头疼昏倒。贞德醒来后发现伤口痊愈，立即再冲进战场，以为贞德必死的英国士兵见状大惊……

STAGE9 血之救世主

胜利条件	击倒**タルポット**。
失败条件	己方全灭。
限制回合	14回合。
敌方成员	**ランスソルジャー**×2、**ソードナイト**×3、**プリースト**×2、**ソードファイター**×2、**タルポット**
己方成员	贞德、科莱、任意三人

■作战要点：时间紧任务重、缺乏主力的战斗。如果事先锻炼了盗贼科莱，则可以让他突入敌阵打开城门，否则只能慢慢砍开。



虽然罗杰和丽昂没能参加战斗，但是他们却一直担心着贞德的伤势，罗杰刚一恢复便立刻赶往阵地与贞德会合。然而屡战屡败的塔鲁波特仍坚持屡败屡战，悄悄带领大部队将阵地包围。

STAGE10 塔鲁波特的计略

胜利条件	敌全灭。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	16回合。
敌方成员	**ウィザード**、**アーチャー**、**ソードナイト**×3、**プリースト**、**ソードファイター**×3、**タルポット**
己方成员	贞德、任意四人

■作战要点：敌人很强，请在城外的敌人劈开城门前将城内的敌人歼灭，活用贞德的变身神兽技能可以快速歼敌。**アーチャー**高攻击力射程远命中率高，但防御力极低，应优先消灭。塔鲁波特依然强大，从他身后攻击或者在他的反击范围外攻击比较安全。我军队员最好不要靠近城门，以免被敌人的法师偷袭。

托莱鲁城塞（**トウレール**）是英军的重要据点，由古莱斯帝鲁（**グラスデール**）亲自率领重兵把守。但在贞德的领导下，法国军队士气正盛，以势如破竹之势杀入敌人阵地，只有丽昂一个心事重重，独自一人带着小青蛙走在了队伍的最后。

STAGE11 撕裂黑暗

胜利条件	击倒**グラスデール**。
失败条件	己方任意成员战斗不能。
限制回合	18回合。
敌方成员	**ランスナイト**×4、**アーチャー**、**ソードナイト**×4、**グラスデール**
己方成员	贞德、任意五人

■作战要点：不要认为敌人数量少便轻敌，因为敌人还有大量援军，所以时间很紧。战斗时更要注意保护己方防御较低的角色，以免阵亡导致游戏结束。

进入托莱鲁城塞后，塔鲁波特仍在顽强抵抗，妄图利用地利阻挡住贞德一行前进的脚步。

STAGE12 解放奥尔良

胜利条件	击倒**タルポット**。
失败条件	己方全灭。
限制回合	15回合。
敌方成员	**ランスナイト**×3、**アーチャー**×2、**ソードナイト**×3、**ソードファイター**、**プリースト**、**ウィザード**、**ソードマスター**×2、**タルポット**
己方成员	贞德、任意五人

■作战要点：集中兵力循序渐进，级别过低最好别来。

战败的塔鲁波特向贞德提出问题："为何神会选择解救法国，而英国人民就不能得到幸福？"贞德回答不能为了自己的幸福而牺牲他人。塔鲁波特听罢仰天长笑傲然离去，只留下摸不着头脑的贞德一行。塔鲁波特虽然战败但却不是恼羞成怒，而是不断努力再战，而且颇有绅士风度。回到城中后，贞德一行再次得到百姓的欢迎，感动得贞德热泪盈眶。

亨利6世已经厌倦了普通人类和兽人士兵的战斗游戏，这次决定派遣经过改造的兽人战士出场，等待贞德一行的是更为强悍的敌人。

第三章 嵐の中で

贞德建议查理7世去朗斯（**ランス**）大圣堂，正式即位统帅法国人民战斗。由于目前朗斯位于英国势力的正中央，胆小懦弱的奸臣修鲁究坚持反对。不过查理7世并不愿失去正式成为国王的良机，因此采纳了贞德的建议。罗杰又被头疼困绕，使在一旁偷偷注意罗杰的丽昂担心不已。

三名经过改造的兽人战士心狠手辣，在贞德面前击倒塔鲁波特。虽然塔鲁波特一直是敌人，但是贞德仍然为他感到难过，并且对兽人战士的这种行为深表不满。三名兽人战士似乎并不把贞德放在眼里，并不出手与贞德战斗，只留下巴鲁提莱米（**バルテンレミー**）应敌。

STAGE13 帕提之战

胜利条件	敌全灭。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	20回合。
敌方成员	**ランスナイト**×2、**アーチャー**×2、**ソードナイト**×2、**ソードファイター**、**ウィザード**×2、**バルテンレミー**
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点：刚刚开战后我军便有女射手增援，敌人数量并不占多大优势，但敌人的十名援军会分两批增援，我方成员千万不要冒险急进。

女射手培阿托丽斯的目的是阻止巴鲁提莱米，希望他不要在助纣为虐玷污兽人族的名誉，并且在战斗结束后说服他加入贞德一行，共同为保卫法国而战。虽然一开始巴鲁提莱米并不情愿，

但在培阿托丽斯晓之以情动之以理及贞德的诚心邀请下，还是答应了她的请求，与培阿托丽斯一起成为贞德队伍中的新成员。

罗杰最近有些反常，似乎是有意躲避查理7世和他身边的贵族，这一切也逃不过丽昂的双眼。因为对罗杰非常担心，因此丽昂特意找贞德交谈，希望能帮助罗杰，但此时的贞德把全部的心思全放在了解放法国上，只说了一句稍后再谈便去忙着召开军事会议，这让丽昂非常郁闷。

特罗瓦镇的百姓们并不支持查理7世继承法国国王之位，因此拒绝贞德一行入城。当年威名远扬的军师里歇尔（**リシャール**）从镇中走出，对贞德说了一句："现在还不是时候，等日落的时候再来吧！"贞德一行立刻尾随其后，打算问个明白。但他却是神龙见首不见尾，贞德一行到处寻找也没能找到他的踪迹。

特罗瓦镇受查理7世敌对势力控制，并且早与亨利6世派来的兽人战士勾结，在城市中布下埋伏，准备对贞德一行来个瓮中捉鳖。贞德一行并不知情，跟随镇长派来的诈降人进入城中，陷入重重包围，里歇尔缓缓从人群中走出，告诉贞德这里全是仇恨法国的人……

STAGE14 修道士里歇尔

胜利条件	击倒**スリンカー**。
失败条件	己方全灭。
限制回合	12回合。
敌方成员	**ランス**民兵×6、**オークキング**×3、**ギューモス**×2、**ガゼリオス**×2、**サイモス**、**スリンカー**
己方成员	贞德、任意四人。

■作战要点：里歇尔战场投诚，并且距离**スリンカー**极近，可惜他的物理攻击力低下且命中率很低，在初始状态魔法值为零，因此最好在战斗一开始先远离敌人一回合，等魔法值回复后再让他发动攻击。如果不追求全歼敌军，可以在兽人军团入城前消灭**スリンカー**。

战斗胜利后贞德质问特罗瓦镇镇长为何要背叛法国、为何要杀害法国人、为何要帮助英国人，使镇长大人无言以对。而刚刚加入的新成员里歇尔却反问贞德："难道杀死英国人就可以吗？"这使贞德不得不深入思考，思考这国家与民族的问题。英吉利王家其实是被法国流放贵族的后裔，也就是说其实英国人与法国人体内流着相同的血液，这场战争并非是国土的争斗，而是由于贵族间为了法国领土和王位展开的争斗。



但贞德却只想为保护人民而战，并不想沦落为贵族们争权夺利的工具。

斯林卡（**スリンカー**）威胁夏隆镇镇长与自己联手对抗贞德，在遭到拒绝后大怒，可是在他的威逼利诱下，镇长只得就范。贞德一行来到夏隆镇后仍然被拒之门外，因为这里属于布鲁勾纽大公反对派势力范围内，因此贞德一行并未起疑。结果敌人又使用计策将贞德一行骗入城中……

STAGE15 夏隆的陷阱

胜利条件	己方全员逃出。
失败条件	己方任意一人战斗不能。
限制回合	12回合。
敌方成员	**ランス**民兵×5、**ガゼリオス**×4、**サイモス**、**スリンカー**
己方成员	贞德、任意四人。

■作战要点：本战的关键就是抓紧时间，可全军集中火力前进，然后再掉头消灭赶来的敌人。

贞德一行杀出城外，敌人追兵却紧追不舍。由于同属法国贞德并不愿意动手战斗，一直在战场上呼吁停止战斗，但敌人却是不依不饶。眼见一名敌人弓箭手瞄准丽昂，贞德只好飞身而上，虽然丽昂幸免于难，但是贞德却坠落山崖。丽昂奋不顾身地抓住贞德手上的腕轮，但腕轮却突然转移到丽昂手上，丽昂只得眼看着贞德掉下悬崖。利修蒙随后带兵赶来，斯林卡见势不妙立即撤退，可惜他还是来晚了一步，没能营救贞德。

返回营地后大家都沉浸在失去领袖的哀伤中，丽昂更是掩面而泣。而返回本部的兽人三战士虽然将贞德打落山崖，但却没能夺取亨利6世想要的腕轮，还是惨遭惩罚。

第四章 圣女の资格

为了稳定军心，众人商议决定让丽昂假扮贞德，继续率领法国军队战斗。虽然丽昂异常紧张，并且觐见查理7世时当众摔倒，但在同伴们的帮助下，还是出色的完成了任务。

认为贞德已经去世的兽人战士莫拉（**モーラ**）带领着兽人兵团在沼泽伏击查理7世一行，结果"贞德"出现在战场让她大吃一惊。

STAGE16 新的圣女

胜利条件	击倒**モーラ**。
失败条件	丽昂战斗不能。
限制回合	17回合。
敌方成员	**ダークエル**×3、**フリザードガード**×2、**ワイバーン**、**クロウ**、**モーラ**
己方成员	丽昂、里歇尔、任意三人。

■作战要点：沼泽地里行动缓慢，而且贞德缺阵，战斗难度较大。可以在消灭掉最近的几名杂兵后，派一名高体力队员将莫拉吸引过来群殴致死。

兽人战士莫拉并非泛泛之辈，她的兽人本能使她从气味上辨认出丽昂并非真正的贞德。但让众人惊讶的是丽昂竟然也能使用腕轮变身，也许是腕轮选择她为新的圣女，使她出色的完成了扮演贞德的任务。战后罗杰安慰完紧张的丽昂后，回到自己的房间休息，结果再次梦到了实验室噩梦，亨利6世身边的贝多霍多斯也出现在他的梦里。

莫拉虽然刚刚战败，但却卷土重来，但这次的目标不再是腕轮，而是查理7世。

STAGE17 王太子戴冠

胜利条件	查理7世到达大圣堂入口。
失败条件	查理7世战斗不能。
限制回合	20回合。
敌方成员	**ダークエル**×2、**クロウ**×2、**クロウナイト**×2、**ギューモス**×3、**ランスナイト**×2、**メイジ**、**モーラ**
己方成员	丽昂、任意五人。

■作战要点：一定要保护好查理7世，他实在是太菜了，不但没有任何攻击力，还脆弱的离谱，只要敌人一出手，他是必死无疑。敌人中最可怕的是那几名援军，尤其是后面出现的弓箭手，一定要留人在后面等待，在他出手攻击查理7世前将其消灭。

在丽昂的努力下，查理7世终于进入大圣堂，正式成为法兰西之主。而失败的兽人战士们则再次惨遭惩罚。

丽昂的出色表现得到了查理7世和贵族们的赞扬，有些得意忘形，甚至忘却了贞德才是真正的救世主自己不过是个替身。看到丽昂现在意气风发的样子，罗杰有些不适应，因此想离开法国军队，寻找自己梦里多次出现的神秘场所，但丽昂自然不能放他离去，罗杰只好暂时留下。让众人不解的是，身为贵族的吉尔却在戴冠仪式结束后悄然离去。

目前敌人相继降伏，查理7世决定暂时收兵，并向尚未归顺的巴黎发出了议和文书，但已经被胜利冲昏头脑的丽昂为了证明自己的实力，为了证明自己并不比贞德逊色，坚决反对议和。结果中了修鲁究的激将法，仅仅带少量士兵杀向巴黎。值得一提的是，亨利6世身边的黑乌鸦竟然出现在修鲁究身边。众人自然反对丽昂的这种做法，罗杰和里歇尔更是苦口婆心地劝解丽昂，希望能避免这本不必要的战争，可惜毫无效果。

STAGE18 流转

胜利条件	敌全灭。
失败条件	丽昂战斗不能。
限制回合	20回合。
敌方成员	**スナイパー**、**ソードナイト**×3、**ランスナイト**×2、**ウィザード**×2、**ソードマスター**
己方成员	丽昂、任意四人。

■作战要点：不单缺少贞德，吉尔也离开队伍，真是雪上加霜。我军虽然有援军，但全部都是废柴，根本坚持不了一个回合。清光地图上的敌人后，敌军还会出现六名援军。由于敌人比较集中，所以尽量多使用变身神兽技能杀人再行动为上。

消灭完防卫城门的英军，己方已经损失了大半的兵力，而发布降伏劝告不等回答便出兵强攻的做法，更使丽昂失去了巴黎百姓的信任。可是丽昂仍然不思悔改，继续命令部队强攻，结果损失相当惨重。苍天此时仿佛是在哀叹无辜士兵的牺牲，突然天降大雨，看着遍地的己方士兵尸体，丽昂高呼贞德的名字，但仍然坚持强攻，最后罗杰只得将其打昏带走。

听到黑乌鸦带来丽昂强攻巴黎失败的消息，修鲁究脸上露出了得意的微笑。而丽昂在醒来后，并没有认真分析失败原因，只是责怪苍天捉弄……

在西农再次拜会查理7世，丽昂还在固执己见，质问国王为什么不继续派兵强攻巴黎，完全没有认识到一切都是因自己而起，无数士兵牺牲都是因为自己不服贞德而造成。查理7世下令解散王国军，命令丽昂转战罗瓦鲁（**ロワール**）。失意的丽昂只得认命，目前的选择只有两个，一是镇压本部在北面拉夏里提（**ラ・シャリテ**）的反乱军，如果成功则可以消灭大部分反查理7世势力；二是去南面的魔法都市桑皮艾鲁・姆提埃（**サンピエル・ムティエ**）讨伐已经沦落为盗贼的雇佣兵团。（本人选择的是



讨伐反乱军，因为这样是提升丽昂声望的最佳途径，消灭敌对势力会讨得查理7世和贵族们欢心，讨伐盗贼只是保护老百姓，应该不会得到贵族重视。）

STAGE19 封闭之路

胜利条件	击倒反乱军首领。
失败条件	己方全灭。
限制回合	15回合。
敌方成员	**ソードナイト**×4、**サイモス**、**ネクロマン**×2、**ウィザード**、**メイジ**、反乱军首领
己方成员	丽昂、女盗贼、任意五人。

■作战要点：一开战女盗贼加入，跟着她走下方捷径，可不理会上方的杂兵快速将反乱军首领击破。

这次的战斗非常顺利，很轻松地大获全胜，并且还有新同伴加入，丽昂自是大喜过望，认为上天还是站在自己一边，自己就是真正的救世主。看到得意忘形的丽昂，罗杰非常难过，因为她已经不是过去那个善良纯真的女孩子，而是盲目追求胜利的好战分子，因此罗杰毅然离开了她。丽昂忍受不了罗杰离去的打击，哭倒在地，而与此同时修鲁究又在酝酿着新的阴谋。

离开队伍的罗杰再次被噩梦惊醒，下楼后竟然遇到一名似乎与自己认识的雇佣兵，他称呼罗杰为"阿鲁特"。两人畅饮一番后，罗杰得知了贞德军的最新动向，也知道了一些修鲁究的情报。这次丽昂一行的任务是保护库莱罗瓦城，但士兵数量却明显不足。

STAGE20 陷阱

胜利条件	敌全灭。
失败条件	敌人进入城门。
限制回合	12回合。
敌方成员	**オークキング**×4、**クロウリーダ**×2、**トロル**×2、**レディノアール**×2
己方成员	丽昂、任意六人。

■作战要点：我方出阵时极为分散，但好在距离不远，可以迅速集中起来，让最强的两名角色把守城门。虽然我方的NPC会临阵投敌，但他们实在是太弱



完全不会对我军造成有效伤害。

敌人士兵源源不断，丽昂一行陷入苦战，无奈只得下令退守城池。但是在进入城门时却把断后的丽昂一人关在城外，丽昂被团团包围，虽然英勇作战，但却寡不敌众。眼看丽昂就要被英军斩杀之时，罗杰及时赶到，可惜却是杯水车薪，丽昂被英军活捉，罗杰被砍伤倒地……

第五章 黑い炎

倒在溪水中的贞德隐约听到有人在呼唤自己，醒来后发现身边是曾经被称为勇者的路萨（**ルーサー**），但此时的这位昔日勇者已经和参天古树合体。他告诉贞德，她就是腕轮选中的勇者，虽然现在贞德已经失去了腕轮，但这一切都是腕轮的指引。路萨让贞德闭上双眼，排除一切心中杂念，接受勇者的修行得到新的力量。

丽昂被英军关押在地下牢房中，不知所措的她已经完全失去了“圣女”的风采，面对几名英军士兵都手忙脚乱，甚至忘记了战斗。幸亏大难不死的罗杰杀到，击倒了几名英国士兵，将丽昂带出牢房。而离开队伍寻找贞德的吉尔，在腕轮的指引下与贞德再次相会。从吉尔口中贞德得知丽昂即将被处刑，立刻便要出发前往营救。但路萨却在此时叫住贞德，因为她的修行尚未结束，手中也没有腕轮并不能发挥出自己真正的实力。也许这就是上天的安排，兽人三战士这时主动上门，充当贞德修炼的对手。

STAGE21 战斗的宿命

胜利条件	击倒兽人三人众。
失败条件	己方全灭。
限制回合	20回合。
敌方成员	**リザードガード**×2、**リザードトルーパ**、**モーラ**、**スリンカー**、**ブレイズ**
己方成员	丽昂、吉尔。

■作战要点：以二对六的战斗。贞德变身以后比以前更强，但可惜只有两个回合。战斗最初要以二打四，相当艰苦。布莱伊斯（**ブレイズ**）皮糙肉厚，得砍上好一阵子。回合数并不富裕，一定要抓紧时间。

兽人三战士再次惨败，还赔上了斯林卡的一条性命，而贞德却在战斗中得到了锻炼，还得到了路萨的勇者腕轮。一回到营地，贞德来不急问候久别多日的伙伴，直接询问丽昂和罗杰的下落。同伴们好一阵子才明白过来，知道眼前的就是真正的圣女，才能相信贞德未死的事实。而潜入地牢的罗杰因为头疼病发作，并没能救出丽昂，连自己也被英军逮捕。

STAGE22 未及之梦

胜利条件	击倒**ブレイズ**、**モーラ**。
失败条件	己方全灭。
限制回合	12回合。
敌方成员	**スケルトン**×3、**クロウリーダー**×2、**ワイバーン**、**オーガ**×2、**モーラ**、**ブレイズ**
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点：战斗的难度不低，敌人还有援军，一不小心便会有队员阵亡。回合数很紧，请抓紧时间。

莫拉和布莱伊斯这次还是以失败告终，但贞德并没有杀害他们。他们两人与拉伊鲁从小相识，布莱伊斯更是拉伊鲁的挚友，梦想也是像拉伊鲁一样强大。由于兽人族受到人类的迫害，流离失所，因此这两人与拉伊鲁天各一方。虽然贞德并不想杀害二人，但他们已经无法忍受在亨利6世处所受的非人待遇，但又不能背叛亨利6世，因此两人决定跳崖自尽。临别之际，他们向拉伊鲁表达了羡慕之意，因为拉伊鲁拥有一个优秀的领袖……

丽昂被判处火刑，行刑之时丽昂大声分辨自己并不是圣女贞德，但却仍然被烧死。罗杰杀出重围赶到现场已经来迟一步，丽昂已经被烧成焦碳。贞德一行到达现场只看见烈火中焚烧的丽昂和伏地痛哭的罗杰。哀伤的罗杰竟突然化身为死神，不过似乎他还受到自己感情的支配，并没有对贞德一行痛下杀手，只是在进行了恐吓性攻击后便扬长而去。看着丽昂的尸体、罗杰化身为死神，贞德心中悲愤异常拼命自责，认为一切都是自己的错。此时陪伴丽昂多日的小青蛙突然开口安慰贞德，告诉贞德责任并不在她。

魔王的使者黑乌鸦与罗杰交涉，希望罗杰能成为魔王部下，但是罗杰并无意加入，出乎意料的是成为亨利6世的魔王在得知此事后竟然不怒反喜。开口说话的青蛙告诉贞德，罗杰是沉睡的死神之一，现在死神觉醒正在逐渐完全占据罗杰的身体，除了罗杰以外，在法国贵族中还有其他的死神，而亨利6世其实已经被魔王占据了身体。只有依靠腕轮的力量才能打倒死神，腕轮在这个世界上只有五个，除了贞德、里歇尔、吉尔以及青蛙之外还有一个，但现在却不知所在。贞德虽然想立即去寻找罗杰，但是目前寻找其他复活的死神拯救世界才是头等大事，因此贞德只能将罗杰先放在一边。

第六章 死亡缠绕者

利修蒙希望贞德加入自己的军队，共同保卫法国。答应了他的请求后，贞德一个人躲在房间里沉思，决定用全力为百姓而战。在遗迹中贞德一行碰到罗杰，此时的他已经完全被对贞德的仇恨支配，不由分说召唤出怪物向贞德一行发起了猛烈的攻击。

STAGE23 暗黑骑士

胜利条件	全员到达地图北端。
失败条件	己方任意一人战斗不能。
限制回合	14回合。
敌方成员	**クロウリーダー**×2、**クインルージュ**、**フレイムウインド**×2、**オーガ**×3**レディノアール**、罗杰
己方成员	贞德、任意四人。

■作战要点：罗杰比较难对付，消灭他以后边前进边战斗，十四回合时间有富裕，完全可以全歼敌军。

布鲁勾纽大公貌似友善，亲自宴请贞德，但其实却是他的阴谋。将贞德与众人分开后，他露出了自己的真面目，原来他也是死神之一。

STAGE24 暗之依凭

胜利条件	击倒**エストマ**。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	20回合。
敌方成员	**フレイムウインド**×2、**エストマ**
己方成员	贞德、任意四人。

■作战要点：敌人数量其实一点不少，不过都隐藏在地图中的房间内，回合数很紧。贞德一开始吃药死扛，等其他队员赶来后再动手消灭**エストマ**，其他四人从一侧前进，一面消灭敌人一面前进。

大公倒下后亨利6世出现，明明是魔王的他竟然称贞德为魔女。他的目的是吸收死神增强自己的力量，失去了死神的大公不愿再活下去，而是哀求贞德将自己杀死。他还提到了查理7世的母亲前王妃伊莎波，此时查理7世也在缅怀着自己的母亲。

修鲁究从黑乌鸦处得知布鲁勾纽大公也是死神之一，大吃一惊，知道他的魂魄被死神侵蚀更是坐立难安。贞德将休战书交给利修蒙后，得到了新的任务—逮捕修鲁究。



贞德和吉尔见到神色慌张的修鲁究离开住所，便在后面紧紧跟随，发现他进入神殿。罗杰随后也进入神殿，修鲁究哀求罗杰救救自己，但罗杰毫不动容。罗杰现在认为贞德之所以不死，是因为以丽昂为替身的缘故，认为贞德就是害死丽昂的间接凶手，因此一见贞德就挥起了手中的长剑。贞德并不反抗而是冷静地说道：“如果你杀死我，你能回复原状为法国而战吗？”一听此话，罗杰立即收起长剑黯然离去，把修鲁究一人扔在这里。此时修鲁究并不肯束手就擒，而是解除周围怪物的封印，希望能逃得一命。

STAGE25 死之胎动

胜利条件	击倒**ジョルジュ**。
失败条件	贞德战斗不能。
限制回合	20回合。
敌方成员	**オークキング**×4、**ジョルジュ**
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点：修鲁究一开战便会四处逃窜解除怪物封印，因此开战后应迅速将其击破。他会变身为死神，有一招全体攻击魔法相当强悍。因此玩家一定要抓紧时间清光地图上的杂兵，同时分派强力队员在最短的时间内将修鲁究击破，在他变身为死神时地图上最好只有他一个敌人。

虽然修鲁究变身为死神，但是仍不是贞德一行的对手。在他倒下后死神离开了他的身体，而亨利6世又出现在众人面前，得意地将死神吸收。



亨利6世也要在朗斯大圣堂中举行戴冠仪式，宣布自己是法国的合法国王，贞德一行则负责前去阻止。进入圣堂后，迎接贞德一行的是化身为死神的前王妃伊莎波。

STAGE26 王妃

胜利条件	击倒**セルヴォー**。
失败条件	己方全灭。
限制回合	18回合。
敌方成员	**ガゼリオス**×2、**サイモス**×2、**ファントムロード**×2、**ダークシャーマン**×2、**セルヴォー**
己方成员	贞德、任意四人。

■作战要点：全军集结，从一侧进攻，死神是魔法型，防御力很弱，战斗难度不大。

战败的伊莎波哀求贞德不要杀死自己，因为她还想再见见自己的儿子查理7世，贞德一行压根也没有杀死她的想法，自然是给她让开了道路。但亨利6世为了吸收死神，毫不留情地从背后将伊莎波杀死。愤怒的贞德立即一剑砍向亨利6世，但在魔王面前出现了防御罩，贞德不能伤其分毫。罗杰似乎是一直在尾随贞德一行，此时也出现在这里，亨利6世称罗杰为失败之作，这让罗杰觉得很不是滋味。亨利6世召唤出大量魔物，在群魔乱舞中完成了自己的仪式，魔王之力全部得到解放。

逃出生天后，小青蛙向贞德说出了一个秘密，原来他才是真正的亨利6世，在肉体被魔王夺去后，灵魂藏身于青蛙

体内，之前一直没向贞德坦白只是出于自我保护。通过这次旅行，他觉得自己是导致大陆战乱的根源，因此一直在责备自己。在与贞德的长时间相处，他终于相信贞德就是真正的救世主，因此决定向贞德坦白，并恳求贞德一定要拯救法国。

正式觉醒的魔王带领着怪物军团在法国境内横行无忌，百姓深受其害。而逃出圣堂的罗杰还是孤单一人，躲藏在密林中的他依然对贞德充满仇恨。

第七章 翻弄

吉尔虽然出身贵族，但却受到诸多限制，生活得并不快乐，直到与贞德相遇他才找到了自己的方向，拥有了属于自己的人生，因此对他来说贞德是无比重要的人。为了对抗魔王亨利6世，众人必须得到新的力量，青蛙亨利建议贞德去兽人的故乡——位于巴黎的斯拉姆城（**スラム**），寻找那些曾经参加过人魔大战的人搜集情报。

STAGE27 巴黎潜入

胜利条件	全员上船。
失败条件	己方任意一人战斗不能。
限制回合	20回合。
敌方成员	**ガゼリオス**×2、**サイモス**×3、**ファントムロード**×2、**オーガ**×2、**サイクロプス**×3
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点： 敌人体力较高，但防御力偏低，因此战斗的难度不大。离玩家较近的船只会在敌人援军出现后消失，抓紧时间仍然是过关的关键。

在斯拉姆贞德拜会了兽人族长老，了解了兽人的历史。原来兽人曾经遍布整个欧洲大陆，并在人魔大战中与人类联手对抗魔王。然而在战后兽人却被人类歧视迫害，失去了大部分领地，现在只剩下这小小的城市属于兽人。因此有不少兽人仇恨人类，加入英军成为魔王的部下。交谈间魔王的大军杀到，贞德一行立即投入战斗，保护这兽人最后的栖息地。

STAGE28 光与影

胜利条件	敌全灭。
失败条件	己方全灭。
限制回合	12回合。
敌方成员	**クロウリーダー**、**サイモス**×3、**サイクロプス**×3、**クイバーンロード**×2、**ソードマスター**
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点： 又是分散迎敌的一战，先全军集合在地图中央区域，再消灭敌人为上。

在精灵族和矮人族手中掌握着腕轮上的宝珠，兽人长老将自己写的介绍信交给贞德，让她带给精灵族长老，希望他们可以帮助贞德。精灵族并不与外界接触，一见贞德等人进入村庄，全部村民都躲在房间中不肯出门。幸亏队伍中有培阿特丽斯，贞德才能知道精灵长老的所在。罗杰似乎也对宝珠有意，带领大批怪物杀入精灵村庄，眼中放射出的邪恶光芒仿佛告诉大家，他早已不是当年的那个善良青年。

STAGE29 追迹

胜利条件	敌全灭。
失败条件	敌人进入长老房间。
限制回合	15回合。
敌方成员	**スケルトン**×4、**ファントムロード**、**ゴースト**×2、**デーモン**×2、罗杰
己方成员	贞德、任意七人。

■作战要点： 我军又是分散出场，罗杰和他那边的敌人会向我军移动，可集结兵力先消灭右侧的敌人，然后再掉头对付罗杰。选择一名能力较高的队员把守通往长老家的小路。



罗杰被赶走后，妖精族长老走出房间，向贞德表示感谢。一见到贞德手上的腕轮，长老连兽人族长老的介绍信都不用看，便表示要将宝珠交给贞德。长老还告诉贞德罗杰的过去，原来罗杰曾在英军研究设施中接受过强制改造，将死神注入他的体内，但随后他便从基地中逃脱。如果死神完全占领罗杰的身体，罗杰将彻底失去自己的思想。长老从封印之间取出宝珠准备交给贞德，但是罗杰突然从长老身后出现，一刀砍伤长老。原来刚才的撤退只是假象，他一直隐藏在周围目的就是等长老取出宝珠后直接抢夺。

STAGE30 追求光明

胜利条件	敌全灭。
失败条件	己方全灭。
限制回合	12回合。
敌方成员	**オークキング**×2、**リザードトルーパ**×2、**フレイムウ**×3、**ワイバーンロード**×2、**ダークエルフ**×3、罗杰
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点： 敌人比较集中，战斗比较辛苦，快速歼敌减轻己方队员所受伤害方为上策。

贞德一行人全力战斗，但也没能阻止罗杰，但是妖精族长老并没有责怪罗杰，反而对贞德说他是一个善良的人，一定可以控制住体内的死神。之后贞德一行在旺托斯谷（**ヴァントス**）追上罗杰，但贞德却不能说服他。贝多方多带领神秘部队在此时突然出现，偷袭罗杰并将宝珠抢走。

STAGE31 对峙

胜利条件	敌全灭。
失败条件	己方全灭。
限制回合	12回合。
敌方成员	**シャドウナイト**×9、**ベッドフォード**
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点： 跟随罗杰一起前进，将贝多霍多消灭后再掉头消灭其他杂兵。

贞德质问贝多霍多为何要将这个世界出卖给魔王，牺牲无数的百姓，甚至连亨利6世的身体都要奉献给魔王，但贝多霍多却不肯回答。

第八章 约束

罗杰一人进入地下实验室，贞德一行也随之进入，但贝多霍多早已在此布下天罗地网。贞德立即变身战斗，但却发现腕轮毫无反应，吉尔等人也立刻进行变身，但也全都不能变身。原来在这里的封印将勇者们的变身能力束缚，使贞德等人失去了力量。

STAGE32 封印之力

胜利条件	敌全灭。
失败条件	己方全灭。
限制回合	20回合。
敌方成员	**シャドウナイト**×4、**サイモス**×2、**シャドウランサー**、**サイクロプス**×2、封印×3
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点： 先兵分两路破坏封印，然后合兵一处，破坏最后的封印。最好事先预备好补充体力的药品，以备不时之需。

罗杰再次变身为死神，贞德手上的腕轮也随之反应，贞德逐渐失去了意识。睁开双眼后，贞德发现自己竟然看见了自己的过去，再次醒来发现吉尔、里歇尔和自己都被关押在一个高耸入云的高台上。

STAGE33 解放

胜利条件	敌全灭。
失败条件	己方全灭。
限制回合	10回合。
敌方成员	**ファントムオーク**×3
己方成员	贞德、吉尔、里歇尔。

■作战要点： 本战由多个小战斗组成，但都没有什么难度。

在丽昂的帮助下，贞德一行终于战胜了罗杰体内的死神，罗杰也恢复了神智，重新返回队伍。魔王亨利6世已经将死神全部吸收，解放出自己的全部力量，使法国百姓生活在水深火热的地狱中。罗杰建议利用实验装置，将魔王体内的死神全部抽出，削弱他的力量。虽然这样的做法未必成功，但是为了法国贞德必须冒险一试。

在巴黎城门口，贞德一行被英军包围，塔鲁波特带领着兽人们出现在贞德面前。由于他多次失败，因此英国的士兵见到他都非常鄙视嘲笑。而他这次却并非是与贞德作战，而是站在贞德一边，带领兽人们一起与英国士兵战斗，让他们领教到“失败将军”的真正厉害。当他嘱咐贞德一定要拯救法国人民时，贞德回答：“不仅是法国人民，英国人民、妖精、兽人都要解救！”看来现在的贞德已经成长为真正的英雄，不再被民族所局限，而是要拯救一切苍生。贝多霍多则与塔鲁波特形成鲜明的对比，现在的他还是对魔王死心塌地。

STAGE34 第五名勇者

胜利条件	击倒贝多霍多。
失败条件	己方全灭。
限制回合	20回合。
敌方成员	**サイクロプス**×4、**リッチ**×3、**シャドウランサー**×2、**ワイバーンロード**×2、贝多霍多
己方成员	贞德、任意六人。

■作战要点： 进入巴黎城之前最好先去周围锻炼，提升一下自己的级别，进巴黎时的级别越高越好。全军从一个方向前进，速战速决。

贝多霍多战败身亡，但他这样做只是为了保护年轻的亨利6世，为了他不被其他贵族暗杀，使英国不会四分五裂，才召唤魔王来统治世界。贝多霍多死后，他手上的腕轮转移到罗杰手里，罗杰成为新的勇者。城外塔鲁波特已经和兽人们一起将全部英国士兵击倒，遥望着贞德一行前进的方向，他暗暗祈求贞德一定要成功消灭魔王。

魔王身边已经没有下属供他驱使，但是他仍然妄想将世界毁灭，见到贞德一行依然十分嚣张。

STAGE35 暗之王座

胜利条件	击倒**ギルヴァロス**。
失败条件	贞德、罗杰其一战斗不能。
限制回合	40回合。
敌方成员	**シャドウナイトシャド**×2、**ウランサー**×2、**ギルヴァロス**
己方成员	贞德、罗杰、任意五人。

■作战要点： 消灭光最初的几名杂兵，全军在周围四个召唤点之一待机，派遣弓箭手在远处射亨利6世一箭引发剧情，然后快速消灭大部队周围出现的死神，利用其他三名死神距离的不同，将死神逐个消灭。最后再全力攻击魔王，魔王的全屏幕陨石魔法相当霸道，一定要注意回复。

魔王终于被众人打倒，并且被封印在宝珠中，亨利6世夺回自己的身体。可是战斗并未结束，魔王的力量并未消失，他把贞德一行吸收到冥界，在这里展开了最后的决战……

STAGE36 终焉

胜利条件	击倒**ギルヴァロス**。
失败条件	己方全灭。
限制回合	30回合。
敌方成员	**暗を紡ぐもの**×4、**ギルヴァロス**
己方成员	贞德、任意八人。

■作战要点： 最终BOSS的体力3000，而周围的四个杂兵体力也有1000，他们不但会使用全屏幕攻击魔法，还能为魔



王回复体力，如果级别不够，在这里玩家将陷入苦战。本战的难度提升过快，可能有很多玩家不能适应。

贞德一行终于打倒魔王并将他彻底消灭，世界恢复了和平，百姓又可以安居乐业。年轻的亨利6世经过此番冒险，发誓要成为一名爱护百姓的好国王，让英国人民享受和平的生活。贞德和罗杰与众人分开回到了自己的故乡，发现贞德的父亲和村民们都生活美满，这让贞德更是喜出望外。贞德的名字从此传遍整个法国，大街小巷里传诵着她的故事……

LEVER5年度战略首选之作 绝妙系统设定值得玩家回味

合成是本作的特色之一，玩家可以利用低级特技合成出高级别特技，对日后的战斗会有很大帮助。比如说每回合自动回复体力的特技，当玩家合成出最高级的该特技后，装备队员体力每回合都会大幅自动回复，玩家甚至可以让他孤身奋战，完全不用担心他会因体力不足而战死沙场，尤其是进行斗技场挑战时，这些高等级的特技更是必不可少。不过为了合成这些高等级的特技，玩家必须准备出足够的素材，因为素材是随机从敌人身上掉落，因此玩家更要拿出耐心来参加自由战斗，得到这些素材。

本作的武器并不复杂，没有那些华丽得叫不出名称或者是奇形怪状的豪华武器，仅仅是简单分为剑、枪、斧、杖、鞭、弓几种，并且每种武器都只有几种，但这些武器都有各自的特色，比如斧子就是高攻击力而低命中，枪可以攻击两格……





蓝

合成后技能	素材1	素材2
HP 2 リカバ－	HPリカバリ－	HPリカバリ－
HPリカバ－3	HPリカバリ－2	HP＋100
Expボ－ナス2	Expボ－ナス	Expボ－ナス
Expボ－ナス3	Expボ－ナス2	Expボ－ナス2
Expボ－ナス 4	Expボ－ナス3	Expボ－ナス3
先制	カウンタ－ 回避＋10	ム－ブアップ 命中＋10
3ラウンド	2ラウンド	2ラウンド
マンイ－タ－	二连击	月の精灵＋2
ギガントキラ－	かぶと割り	星の精灵＋2
アンデットキラ－	ヒ－ルウインド2	太阳の精灵＋2
デビルキラ－	スナイパ－3	星の精灵＋2
ビ－ストキラ－	トライラッシュ	太阳の精灵＋2
ドラゴンキラ－	鬼神と化せ!	月の精灵＋2
HP＋30	HP＋20	月の精灵＋1
HP＋50	HP＋30	月の精灵＋1
HP＋100	HP＋50	月の精灵＋2
HP＋150	HP＋100	HP＋100
MP＋20	MP＋30	月の精灵＋1
MP＋30	MP＋20	月の精灵＋2
MP＋50	MP＋30	MP＋30
MP＋100	MP＋50	MP＋50
MP＋150	MP＋100	MP＋100
攻击力＋3	フオ－スアップ	太阳の精灵＋1
攻击力＋5	攻击力＋3	太阳の精灵＋1
攻击力＋10	攻击力＋10 攻击力＋5	太阳の精灵＋2 攻击力＋5
攻击力＋20	攻击力＋10	攻击力＋10
魔法攻击＋5	魔法攻击＋3	太阳の精灵＋1
魔法攻击＋10	魔法攻击＋5	魔法攻击＋5
魔法攻击＋20	魔法攻击＋10	魔法攻击＋10
命中＋10	命中＋5	命中＋5
回避＋10	回避＋5	回避＋5
移动＋2	移动＋1	移动＋1
防御力＋3	シ－ルドアップ	星の精灵＋1
防御力＋5	防御力＋3	星の精灵＋2
魔法防御＋3	マジックシ－ルド	星の精灵+1
魔法防御＋5	魔法防御＋3	星の精灵＋2

※注：玩家成功合成一次特技后，该特技的方法会自动保存在合成方法菜单里。

紫

合成后技能	素材1	素材2
カウンタ－	Expボ－ナス トライスラッシュ	ム－ブアップ ム－ブアップ
カウンタ－2	先制	カウンタ－
	カウンタ－ 先制	回避＋10 Expボ－ナス
贯通强化2	贯通强化 贯通强化	攻击力＋10 Expボ－ナス
贯通强化3	贯通强化2	攻击力＋10
舍て身2	舍て身	フオ－スアップ
舍て身3	舍て身2	おたけび
マインドブレイク	マジックダウン マジックブレイク	かぶと割り 恶女の虏
すりぬけ	回避＋10	移动＋1
愈しの香水	ヒ－ルウインド2	愈しの香水

绿

合成后技能	素材1	素材2
ファイアボ－ル	太阳の精灵＋1	太阳の精灵＋1
ファイアボ－ル2	ファイアボ－ル	スナイパ－2
フレイム	太阳の精灵＋2	太阳の精灵＋2
フレイム2	フレイム	爆弹
アイスパレット	月の精灵＋1	月の精灵＋1
アイスパレット2	アイスパレット 月の精灵＋2	月光斩 マジックシ－ルド
ブリザ－ド	月の精灵＋2	月の精灵＋2
ブリザ－ド2	月光斩 ブリザ－ド	スピリットソ－ド 星の精灵＋3
サンダ－ボルト	星の精灵＋1	星の精灵＋1
サンダ－ボルト2	サンダ－ボルト サンダ－ボルト	とべ! 星の精灵＋2
サイクロン	星の精灵＋1 星の精灵＋2	星の精灵＋1 星の精灵＋2
サイクロン2	ぶん回し	なぎはらえ!
ヒ－ル2	ヒ－ル ヒ－ル	HP＋20 魔法攻击＋3
ヒ－ルウインド	ヒ－ル2 ヒ－ル	サイクロン サイクロン2
ヒ－ルウインド2	ヒ－ルウインド HP＋50	HPリカバ－ おたけび

←在本作中共出现了四名死神，这四大死神也是属性各异，有擅长使用物理攻击的高手，也有以魔法称雄于世的达人。

→大战结束，魔王终于被打倒，整个世界恢复本来的和平，百姓又可以安居乐页幸福生活，贞德也与多日不见的亲人再次相聚。



红

合成后技能	素材1	素材2
我に続け	おたけび	フオ－スアップ
我に続け! 2	我に続け	おたけび
ブラットソ－ド	HP＋50 スピリットソ－ド	スピリットソ－ド HPリカバリ－
ブラットソ－ド2	ブラットソ－ド	HPリカバ－2
キリングモ－ド	スナイパ－2	まき割り
トライスラッシュ	闪光の一击 闪光の一击	月光斩 サイクロン
ヘブンズゲ－ト	ヒ－ル2 スピリットソ－ド	トライスラッシュ アンデットキラ－
月光斩	月の精灵＋1 月の精灵＋1	闪光の一击 攻击力＋3
スピリットソ－ド	アイスパレット2 贯通击	攻击力＋5 月光斩
テンペストソ－ド	スピリットソ－ド	サイクロン2
灭せよ!	鬼神と化せ!	イビルスト－ム
百战一夜	マンイ－タ－	我に続け! 2
つらぬけ!	贯通强化	アイスパレット
とべ!	スナイパ－	サンダ－ボルト
なぎはらえ!	トライスラッシュ	足弘い
足弘い	金を出せ	お金を顶戴
うちやぶれ!	つらぬけ!	攻击力＋5
うちやぶれ! 2	うちやぶれ	贯通击
鬼神と化せ!	キリングモ－ド	ム－ブアップ
大惨剧	まき割り	かぶと割り
かぶと割り	まき割り	サンダ－ボルト2
おたけび	フオ－スダウン フオ－スダウン	我に続け! 闪光の一击
ぶん回し	月光斩	まき割り
ト－ルハンマ－	天空の矢	魔法攻击＋20
荣光の赞歌	インフエルノ	百战一夜
スナイパ－	命中＋5	フオ－スダウン
スナイパ－2	スナイパ－	攻击力＋5
スナイパ－3	スナイパ－2	贯通击
スナイパ－4	スナイパ－3 スナイパ－3	ライトニング 攻击力＋20
天空の矢	とべ!	流星弹
乱れ打ち	メテオ	天空の矢
メテオ	天空の矢	フレイム2
イビルスト－ム	魔法攻　模　0	鬼神と化せ!
しびれ矢	スナイパ－	フオ－スダウン
流星弹	ファイアボ－ル2	つらぬけ!
回复弹	ヒ－ル2 ヒ－ル2 HPリカバ－	つらぬけ! スナイパ－2 贯通击
猛毒矢	毒矢	スナイパ－2
メテオ	天空の矢	フレイム2
スワップ	とべ!	魔法攻击＋3
マインドイ－タ－	MP＋20 MP＋10 マインドブレイク	ブラットソ－ド ブラットソ－ド つらぬけ!
ア－スクエスト	ボディプレス	ト－ルハンマ－
リバイブ	ヒ－ルウインド2	キュア
ライトニング	贯通强化2 贯通强化2	サンダ－ボルト2 MP回复＋30
エンゼルティアー	愈しの香水	魔法攻击＋20
イビルスト－ム	鬼神と化せ!	魔法攻击+20
インフエルノ	百战一夜	魔法攻击+20
影缝い	フオ－スダウン	二连击
毒ナイフ	ポイズン	闪光の一击
二连击	二连击	ム－ブアップ
三连击	二连击	2ラウンド
四连击	三连击	3ラウンド
エアロダガ－	サイクロン	命中＋10
しびれムチ	フオ－スダウン	テ－ルウィップ
あばれムチ	テ－ルウィップ	メテオ
变なダンス	フオ－スダウン フオ－スダウン	金を出せ お金を顶戴
爆弹	ファイアボ－ル2 太阳の精灵＋2	フレイム エアロダガ－
挑发	舍て身	回避＋5
スキルを顶戴	影缝い	恶女の虏
恶女の虏	フオ－スダウン しびれムチ	挑发 シ－ルドダウン
恶女の虏2	恶女の虏	マインドイ－タ－

※注：鞭类武器特技虽然数量较少，但偷盗敌人技能的特技则相当有用。

路法斯(ルーファス)

与莱伊鲁同时加入的兽人战士，崇拜圣女贞德，外表凶猛但其实胆小怯懦，擅长使用大斧。初次与贞德相遇时，竟然躲在树后不敢相见。使用武器与莱伊鲁重复，能力也不出众，因此罕有出战机会。

贝鲁特朗(ベルトラン)

罗贝尔守备队长部下，目前还不是正式的骑士，平时沉默寡言，但其实对人热情。与将一起加入贞德队伍，开始了讨伐魔王的冒险。由于长相不够出众，使用武器与贞德重复，很少有机会参加战斗。

将(ジャン)

与贝鲁特朗同为罗贝尔守备队长部下的准骑士，与贝鲁特朗同时加入，为人幽默机智，喜欢与女性搭讪。使用长枪的枪术达人，是游戏初期的可靠伙伴，但在吉尔加入后，出场战斗的机会减少。

培阿特丽斯(ベアトリス)

以出身妖精族为傲的女战士，平时温柔和善，但有时也会表现出严厉的一面。在战场上说服兽人战士加入队伍，并且带领贞德一行进入妖精之里寻找长老。擅长使用弓箭，但攻击力较低。

科莱(コレ)

近乎神经质的认真，不喜欢与人相处，只相信自己的眼睛。因此在刚刚加入贞德队伍时，对贞德持怀疑态度，不过随后与贞德并肩战斗，对贞德从不信任转为信任。盗贼职业，擅长开锁、夺取敌人金钱。

马鲁赛鲁(マルセル)

诚实认真的少年士兵，容易与人相处，与贞德相遇后对贞德无比崇拜，并且称贞德为"大姐姐"。使用弓箭的高手，由于出场较早，因此一般来说级别较高，甚至会成为队伍中的主力战斗队员。

里歇尔(リシャール)

周游四方的旅行修道士，曾经是名震法国的天才军师。在战场上投诚加入贞德一行，从此成为贞德的得力军士。拥有腕轮可以使用变身技能，再加上出色的魔法攻击力，因此绝对是战斗的主力。

塔鲁波特将军(タルボット)

率领魔物与贞德战斗的英国将军，失败多次但仍然继续战斗，被士兵们笑称为"失败将军"。虽然如此但他其实非常热爱自己的祖国和人民，在游戏最后抛弃了自己的官位，与贞德并肩战斗。

查理7世(シャルル7世)

继承查理家族血脉，但被剥夺了王位，一直隐居在西农乡下旁观着英国的侵略。本作中受到贞德的鼓舞，宣布继承王位与英国战斗，但只有一次出场的机会，并且能力超弱，只要被攻击便肯定战死。

修鲁究(ジョルジュ)

查理7世的宠臣，胆小怕事欺软怕硬，在游戏终章变身为死神，对贞德抱有敌意。与亨利六世勾结一气，但最后被识破，虽然变身为死神，但能力远逊于其他的死神，结果得到了应有的惩罚。

罗贝尔(ロベール)

担任守备队长的职务，看似冷酷无情，但爱国爱民，非常欣赏贞德的才干，并且派遣有力部下协助贞德共同战斗。在游戏中只出场一次，还没有直接参加战斗，但是却给玩家留下了深刻的印象。

佳利(キャリー)

神秘的少女魔道士，偶然与贞德相遇，从此成为贞德的伙伴，魔法能力甚至超过了号称名军师的里歇尔，在贞德队伍中是第一名。虽然她和女盗贼罗兹只能二选其一，但她的战斗能力其实要高过罗兹。

罗兹(ローズ)

妖艳性感的美丽女盗贼，与丽昂相遇后加入，擅长使用色诱战术，回避率超高，也是使用皮鞭的达人。她的战斗能力并不出众，但是盗窃敌人特技的技能和夺取金钱的技能使她仍然值得一用。

兽人三人组

亨利6世直属兽人战士三人：布莱伊斯（**ブレイズ**），身体强健，攻击力强悍；莫拉（**モーラ**）动作敏捷身手不凡，最后与布莱伊斯一起自杀身亡；斯林卡（**スリンカー**）擅长使用魔法攻击，但防御力极低。

~贞德年表~

生于法国东北边境杜列米村农民家庭，自幼受过严格教育。当时，百年战争进入第三阶段，北方半壁江山尽陷敌手。法王查理七世在南方即位，控制着罗瓦尔河以南国土。1428年底，英军包围通往南方的门户奥尔良城，妄图一举吞并整个法国。当此民族存亡关头，广大群众爱国情绪高涨，贞德就是其中的优秀代表。她晋见法王，称上帝显圣命她解救奥尔良。1429年4月底，她率3000援军抵达奥尔良，在决战中身先士卒，负伤仍坚持战斗，法军士气大振。英军不支，奥尔良之围遂解。法国人民热爱贞德，称她"奥尔良的女儿"。贞德乘胜北上，收复兰斯。9月初，贞德率部进军巴黎，法王却急令撤兵。1430年5月，英军和勃艮第竟向兰斯反扑，康边告急。贞德主动出击，但寡不敌众被迫撤回。康边城门紧闭，英雄不幸被俘。敌人将贞德押往卢昂审判，以妖术惑众、穿戴男装和"异端"等罪名判处火刑，将尸灰投入塞纳河中。法国人民最终战胜英国，为贞德平反，称之为"圣女"。



年份	月份	—纪事—
1412	——	贞德出生于东勒米
1425	——	贞德首次听到天之声
1428	约六月	贞德与家人逃亡
1428	10月	奥尔良围城
1429	1—2月	贞德离开东勒米，法军战败
1429	2—3月	贞德到达西农
1429	4月	携带军事装备离开Tours前往Blois；贞德进入奥尔良
1429	5月	攻克Fort St.Loup碉堡；攻陷奥尔良的Les TourellesO碉堡；奥尔良解围，英军撤退；查理会见贞德；查理带领贞德现身于Tours
1429	6月	法军占领JArgeau；法军占领Meung—Sur—Loire；法军占领Beaugency；法军大胜，贞德于Sully与查理会合；军队于Gien集结；查理起程前往Rheims
1429	7月	贞德与查理在Rheims逗留；查理加冕为法王
1429	8月	Senlis小战役、Montepilloy战役，贞德未参战；签署孔皮埃敕令，宣布法兰西—伯根第停火至圣诞节
1429	9月	贞德攻打巴黎失败；查理撤至Gien；军队解散
1429	11月	贞德攻打St.Pierre Le Moustier；贞德在Moulins；贞德围攻La Charite—Sur—Loire
1429	12月	贞德再访奥尔良；贞德与家人受封为贵族
1430	2月28日	贞德在Sully
1429	4月	贞德在Lagny作战
1429	5月	卢森堡的约翰围攻孔皮埃；贞德在孔皮埃被俘，5月25日消息传到巴黎；巴黎大学督将贞德定罪，贞德被押解至Arras
1429	10月25日	孔皮埃围城解除
1429	11月	贞德被转交高级
1431	1月	贞德到达卢昂城堡
1429	1月9日	法官与陪审召开集会
1429	2月21日—3月3日	审判贞德
1429	4月18日	贞德被"善意告诫"
1429	5月	巴黎大学谴责贞德，向她宣读谴责信，定罪贞德为异教徒，贞德火刑
1450	——	英军结束在诺曼底挣扎。首度进行对贞德判决调查
1452	——	红衣主教主持对贞德审判的第二次调查
1455-56	——	取消1431年对贞德的判决
1869	——	贞德封圣提案送至梵帝冈
1920	——	贞德封圣

~武器表~

小刀

名称	攻击	命中	回避	会心	移动	入手方法
ダガー	3	——	——	40	——	初期装备
シルバーナイフ	7	——	——	30	——	购买
フレイムエッジ	16	——	——	20	——	购买
ブワゾンダガー	25	10	——	30	——	战斗获得
アサシンナイフ	30	10	——	50	1	完成アルザスの塔战斗

枪

名称	攻击	命中	回避	会心	魔力	HP	入手方法
兵士の枪	12	——	4	——	——	——	初期装备
黒铁の枪	5	——	2	——	——	——	购买
突击の枪	12	——	4	——	——	——	购买
デモンズホーン	55	——	8	20	10	55	完成アルトア平原战斗
ナイトスピア	47	——	8	——	——	——	剧情
炎牙双枪	37	——	7	——	——	——	剧情
ルーンスピア	50	20	8	——	——	——	完成斗技场10回战
トライデント	24	——	5	——	——	——	战斗获得

斧

名称	攻击	命中	回避	会心	入手方法
铁の斧	5	——	——	——	初期装备
バトルアクス	10	——	——	——	购买
蛮族の斧	16	——	——	——	购买
粉碎の斧	32	——	——	——	购买
魔人の双翼	65	10	——	——	完成ラングル坑道战斗
灼热の斧	62	——	——	——	战斗获得
魔石の斧	48	——	——	——	战斗获得
精灵の斧	66	20	——	——	完成斗技场10回战

剑

名称	攻击	命中	回避	会心	入手方法
棒きれ	1	——	——	——	初期装备
护卫骑士の剑	2	——	——	——	初期装备
はがねの剑	3	——	——	——	购买
细身の剑	6	10	——	——	购买
アサルトブレード	14	——	——	——	购买
パラディンソード	50	——	10	——	完成アルザスの塔战斗
ドラゴンセイバー	48	——	——	——	剧情
ミスリルソード	39	——	——	——	剧情
デュランダル	50	——	——	100	完成一周目获得

※注：剑是本作的第一主力武器。

鞭

名称	攻击	魔力	命中	回避	会心	HP	入手方法
蛇革のムチ	——	——	——	——	——	——	初期装备
ブレートウイップ	——	——	——	——	——	——	购买

弓

名称	攻击	命中	回避	会心	入手方法
ショウトボウ	7	——	——	——	初期装备
トライバルボウ	13	——	——	——	购买
太阳の弓	25	——	——	——	战斗获得
エンゼルボウ	45	10	——	——	完成ラングル坑道战斗

杖

名称	攻击	魔攻	MP	命中	回避	会心	HP	入手方法
魔道士の杖	3	2	——	——	——	——	——	初期装备
クリスタルワインド	8	——	4	——	——	——	——	购买
反魂の杖	30	15	——	——	——	——	20	完成アルトア平原战斗
ヘヴィメイス	19	7	——	——	——	——	——	战斗获得
贤者の杖	25	10	——	10	——	——	——	战斗获得
ケリュケイオン	60	50	50	——	——	——	——	完成一周目后获得

※注：盗贼的小刀的会心攻击使盗贼相对强悍。

作为“召唤之夜”系列的最新作，本次这款游戏的系统相当丰富，内容也很充实，尤其是在小游戏和隐藏要素部分都有很多的地方可以去深入探索，但是限于截稿时间和篇幅有些地方依然不够完整，敬请各位读者注意今后秘籍天地上对本作隐藏要素的补完。

□文/龙马

SUMMON NIGHT 4

サモンナイト

PS2	本刊译名：召唤之夜4			CERO A
	BANPRESTO	6999日元	2006年11月30日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	72KB

继承一贯传统又有所发展 更加丰富多彩的战斗系统

这一系列的战斗系统一直都不是很复杂，但是也有一些独特的系统，而发展到本作也会派生出一些特有的游戏方法。

BRAVE CLEAR

在战斗中达成一定条件可以实现BRAVE CLEAR，除了可以取得装备“团队能力”的点数之外还影响到一些“团队能力”的获得，但是由于达成条件的级别限制比较苛刻，有些战斗还有特别的条件，如果想要完成在后期经常会陷入苦战，究竟该如何选择就请玩家自行取舍了。具体条件如下：

1.战斗中包括召唤兽在内我方单位不能被击退（同样不能发动主角的复活能力）。

2.一次战斗中最多只能使用两次恢复道具（料理不计算在内，波姆妮特的支援效果也不计算在内）

3.第二话的第一场剧情战斗中主角的级别不能超过Lv4，同伴不能超过Lv3，之后每过一场剧情战斗+1。

武器类型

本游戏的武器大致分为横斩系武器、纵斩系武器、枪系武器、投掷系武器、弓系武器和铳系武器。横斩武器的特点是不光可以攻击到周围的四格，并且可以对同高度或者比自己所在位置低1位置进行斜方向的攻击，枪系武器可以进行面前两格的穿刺攻击，并且受高低差影响比较小。投掷系的武器射程为面前3格，但是受障碍物的影响比较大，而铳和弓系武器虽然不能进行近身攻击但是射程远，铳系命中率高，而弓的射程比较远。纵斩武器虽然没有任何特点但是属于这一攻击方式的大剑和斧子攻击力都相当高，同样值得注意如何活用不同类型的攻击来有效阻止对方的反击有效杀伤敌人是本游戏的一大关键。



长枪可以攻击面前的两格范围

待机类型

大致分为反击和防御两种类型，防御状态下受到的伤害会有所减轻，而反击状态下受到敌人的攻击时只要敌人在受攻击角色的攻击范围内就会在敌人的攻击后进行反击，但是受到的伤害增加。针对不同待机类型敌人采取不同的战术，同时安排好己方单位的待机类型也是战斗中的一个关键。

待机类型共有下面几种	
反击	受到攻击后会进行反击
防御	受到的物理伤害减少25%
魔抗	受到的召唤伤害减少30%，并且会对物理攻击进行反击
幻实防御	受到召唤伤害时，有一定几率把对HP的伤害转换成对MP的伤害
见切	防御的强化型，对投具、弓、铳的回避率上升
俊敏	防御的强化型，同时对所有近身物理攻击的回避率上升
カウンター	反击的强化型，反击时造成的伤害上升
先制	反击的强化型，在可以进行反击的情况下会抢先对敌人发动攻击
ブロック	反击的强化型，有一定几率无效所有物理攻击

战斗伤害

从正面攻击造成的伤害最小，侧面增大，而在背后则是最大，但是在某些技能的影响下也会有些改变，而且在背后和侧面的攻击命中率也会有所上升，这点对敌我都是通用的，因此在战斗中尽量在敌人的后方攻击而避免把自己的后背暴露在敌人面前。

而在地形差上来讲，站在高位向低位攻击伤害会增加，反之则会下降，而横斩武器的斜方向和枪的第二格的位置伤害也会有所降低。

障碍物

地图上会有各种障碍物，这些障碍物都可以用物理攻击破坏掉，而一些特殊的障碍物还会有特殊的效果，绿色的蘑菇在被攻击后会让周围的单位中毒，黑色的蘑菇和标有火焰符号的木桶都会爆炸并对周围的单位造成伤害，而本次新加入的“护盾”是将单方面影响远程攻击的射程。同时通过无属性的召唤术还可以自行制造出障碍物，虽然在多数情况下这些障碍物对战局并没有什么太大的影响，但是在某些战斗中有可能成为决定一场战斗难度的关键。

基本操作

本作的操作虽然很规矩，但是有些操作还是很不容易被发现的——比如快速跳过对话。

地图操作

按键	作用
十字键/左摇杆	浮标移动(按住×可加速)
□	在地图上按下可回到出发点
×	取消
△	在对话时按住不放可以将对话框隐藏
○	确定
L1/R1	地图上点的切换
R2+start	自动对话
R2+×	快速对话
SELECT+START	返回标题画面

战斗中

按键	作用
十字键/左摇杆	浮标移动
□	显示战场上所有人物血条/移动到我方人物身上可选择方向
×	取消/在召唤中可取消动画
△	移动到人物上可以查看详细资料
○	确定/呼出菜单键/移动到敌身上可观看其行动范围和攻击范围
L1/R1	转换屏幕左右视角
L2	可切换远近视角，有远/中/近三中
R2	移动到人物身上可观看防具种类和各种效果
START	直接询问是否回合结束
SELECT+START	返回标题画面

支援效果

每场战斗之中，除了上场参加战斗的人员还可以从同伴中选出一个对同伴进行“支援”，这个角色不会直接上场战斗，但是可以为我方提供一些有益的支援效果，要注意的是所有支援效果都并不是一定会发动的，大多数能力的发动几率都不到20%，而且敌人也会使用支援效果，我方主要角色的“支援”能力效果如下表所示。

名称	发动时机	发动时的效果	使用角色
食材ハンター	回合切换时	自动得到某种食材	主人公
ドラゴンチア/プリティチア/プリリアントチア	己方回合开始时	对我方一个单位使用“应援”技能（恢复10%的HP一定回合内会心率上升并且受到物理伤害降低）	龙之子
严しいツッコミ	敌人行动时	使用机属性的召唤攻击终止某个敌人的行动	リシエル(莉谢尔)
警告	敌人从背后或侧面攻击我方单位时	我方单位自动面向敌人	グラッド(古拉德)
召唤补助	我方使用召唤术时	消耗的MP减少	ミント（敏特）
警笛	敌人从背后或侧面攻击我方单位时	我方单位自动面向敌人	ルシアン(鲁西安)
クイックヒール	我方受到伤害时	恢复所受伤害的50%	リビエル(莉比艾尔)
札缚り	回合切换时	随机让某个敌人进入异常状态	セイロン(锡蓝)
威吓攻击	敌人行动时	使用物理攻击终止某个敌人的行动	アロエリ(阿罗艾莉)
エクストラボム	己方攻击时	进行追击	セクター(塞库塔)
ＥＸショット	己方攻击时	己方攻击时	グランバルド(古兰巴尔德)
三味线上演	回合切换时	恢复我方一人的异常状态或使敌方某个单位进入异常状态	シンゲン(信玄)
后方支援	回合切换时	对我方一个单位使用“应援”技能或恢复道具	ポムニット(波姆妮特)
弱点看破	己方攻击时	此次攻击变为会心一击	アルバ(阿鲁巴)
秘药贩卖	己方单位战斗不能时	花钱进行回复	アカネ(茜)

团队能力

在主角房间的菜单或战斗前的“パーティ能力”中可以装备“团队能力”，这些能力都不需要使用，直接在战斗中发挥作用，最多可以装备四个。需要达成不同的条件才可以使用，团队能力所需要的PARTY POINT可以通过达成BRAVE CLEAR获得，同时由我方角色的平均等级决定。不同团队能力的获得条件请见下表。

No	名称	PT	发动效果	修得条件
1	お手制便当	5	战斗开始时得到お手制便当1个(只对剧情战斗有效)	第3话自动修得
2	安全宣言	10	召唤失败时的伤害有可能变成恢复	召唤作成失败10次以上
3	魔石探索	5	战斗胜利后随机获得一个召唤之石	一场战斗中只让リシエル(莉谢尔)和ミント(敏特)进行召唤作成
4	スロットハント	20	打开宝箱后老虎机的转动速度减慢	打开过7个宝箱以上
5	お宝发现	5	战斗胜利后可以得到追加道具(只对剧情战斗有效)	龙之子、リビエル(莉比艾尔)、セイロン(锡蓝)、アロエリ(阿罗艾莉)都转职过一次
6	作战会议	60	己方进行物理攻击时的会心率+10%	ルシアン(鲁西安)、アロエリ(阿罗艾莉)和シンゲン(信玄)在LV18以上，并且3人的TEC总合在300以上
7	成分强化	80	战斗中恢复道具的效果上升20%	ルシアン(鲁西安)、ミント(敏特)、アロエリ(阿罗艾莉)在战斗中每个人各使用一个恢复HP或MP的道具
8	应急手当	50	每回合己方所有单位恢复5HP	BRAVE CLEAR18次以上，主人公、ルシアン(鲁西安)、グラッド(古拉德)、アロエリ(阿罗艾莉)、アルバ(阿鲁巴)都转职过一次
9	支え合い精神	50	每回合己方所有单位恢复5MP	BRAVE CLEAR19次以上，龙之子、リシエル(莉谢尔)・ミント(敏特)・リビエル(莉比艾尔)・セイロン(锡蓝)都转职过一次
10	万能袋	100	召唤作成时可以使用未装备的关键道具	拥有完成所有组合的关键物品30个以上
11	秘传召唤阵・机	150	机属性的召唤术MP消耗−10%	作成8个机属性的召唤兽，并且使用过70次以上的机属性召唤术
12	秘传召唤阵・鬼	150	鬼属性的召唤术MP消耗−10%	作成8个鬼属性的召唤兽，并且使用过70次以上的鬼属性召唤术
13	秘传召唤阵・灵	150	灵属性的召唤术MP消耗−10%	作成8个灵属性的召唤兽，并且使用过70次以上的灵属性召唤术
14	秘传召唤阵・兽	150	兽属性的召唤术MP消耗−10%	作成8个兽属性的召唤兽，并且使用过70次以上的兽属性召唤术
15	秘传召唤阵・无	200	无属性的召唤术MP消耗−10%	作成11个无属性的召唤兽，并且使用过100次以上的无属性召唤术
16	蛮勇の讴歌	100	己方反击时的伤害上升	完成5次BRAVE CLEAR
17	幸运のおまじない	5	自由战斗中出现特殊敌人的概率上升	完成8次BRAVE CLEAR
18	无名の护方阵	250	己方受到的无属性召唤术伤害减轻	完成10次BRAVE CLEAR
19	适材适所	150	特殊能力消耗的MP−10%	完成11次BRAVE CLEAR
20	准备体操	230	所有己方参战单位最大HP+10%	完成13次BRAVE CLEAR
21	ひとときの冥想	250	所有己方参战单位最大MP+10%	完成14次BRAVE CLEAR

引人入胜的精彩迷你游戏 全面考验玩家的思维能力

ガチンコ★トレーニング

从第二话开始可以在宿物上方的空场进入该游戏，类似于打地鼠的小游戏，方向键和○□△×分别对应四个方向，会出现的则有细木桩，粗木桩，铁块，召唤兽和保险箱。其中细木桩和粗木桩需要按下相应的方向键，而铁块需要按控制键才算成功，而砍到召唤兽会减分，砍到保险箱会强制终止这一轮的攻击，满分为100分，在不同的章节可以得到不同的道具，总分到达一定程度还可以得到相应的料理菜谱。

章节	60～79点	80～100点	100点
2	粹蜜糖	ミルク	Fエイド
3	粹蜜糖	白たまご	鳞のローブ
4	粹蜜糖	かたい实	クリスタルロッド
5	粹蜜糖	麦	チェインメイル
6	粹蜜糖	けもの肉	ブラインダガ
7	粹蜜糖	麦	ヒョウゲツ
8	粹蜜糖	すっぱい实	エリオンクロス
9	粹蜜糖	白たまご	苦无
10	粹蜜糖	ミルク	パンチャーミトン
11	粹蜜糖	かたい实	セイルスピア
12	粹蜜糖	加工肉	フカフカベスト
13	粹蜜糖	白たまご	画廊收藏和レイブレイド
14	粹蜜糖	甘い实	必杀の卷物
15	粹蜜糖	けもの肉	スミナガシ
16	粹蜜糖	空色の耳饰り	ベイルスタッシュ
17	粹蜜糖	ミルク	画廊收藏和ワイルドリッパー
18	粹蜜糖	麦	画廊收藏和テンセイ

てきぱきキッチン！！～今日も食堂は大忙し～

从第三话开始可以在宿屋的厨房进入，在限定的时间里记下顾客的点菜内容，之后再做出相应的料理，顺序并不一样要一模一样，正确完成全部菜品可以提升级别，错误过多的话则还会降级。并且随着级别的提升，可以获得相应的星数评价，还可以获得料理菜谱和道具。虽然看似简单但是到后面对瞬时记忆能力是一个考验。完成后的报酬如下。

等级	入手道具
1	粹蜜糖
2	鈴のお守り
3	料理“鬼妖饼”
4	お化けの化石
5	ヒロイン养成讲座
6	キッチンナイフ
7	ギャラリー
8	料理“サンライトエッグ”
9	ネコバッジ
10	ギャラリー
11	レシピ“冬の淡雪グラタン”
12	磁气ネックレス
13	粹蜜糖
14	魔石のピアス
15	料理“大冒险ナベ”
16	中华包丁
17	ギャラリー
18	マジックテープ
19	料理“よくばりパイ包み”
20	忍びの卷物
21	キッチンハンター
22	职人厨房前挂け
23	ミルク×3
24	ジエイドローブ
25	珍しい肉×4
26	铁人のなべ抓み
27	赤たまご×2
28	铁人厨房前挂け
29	最高の野菜×2
30	最高级の鱼肉

めざせ！満开!! ガ-デンパズル

从第二章开始可以在敏特家进入，本作中最难的小游戏，大致规则是如果蝴蝶周围有花盆时可以从对应的方向推动蝴蝶穿过花盆并让花开放，而推动花盆时会一直推到有障碍物挡住为止，最终目的是让所有的花都开放，和传统的益智游戏“仓库番”有相似的部分，但是更加复杂。共有35关，具体完成方法限于杂志的空间无法在这里一一列出，对自己空间抽象思维有信心的读者可以来挑战一下。这里仅列出完成相应关卡时给出的道具，算是对读者的一个激励吧。每一关完成后再进行挑战的话就可以得到赤い野菜、绿の野菜、**キノコ**以及相应的钓饵。



关卡	入手道具	挑战所获道具
1	Fエイド	ニボシ
2	粹蜜糖	スルメ
3	幸运の指轮	スルメ
4	料理“にがい棒”	ニボシ
5	かみなりハンカチ/最高の野菜	ネリ饵
6	ギャラリ-	スルメ
7	ブリキのゼンマイ	ネリ饵
8	料理“大地の□□みス-プ”	ネリ饵
9	唐草のお守り	コエビ
10	冰雪の银时计/最高の野菜	ネリ饵
11	红莲札	コエビ
12	料理“三彩コロッケ”	コエビ
13	ギャラリ-	ネリ饵
14	わら人形	コエビ
15	ギャラリ-/最高の野菜	スルメ
16	おもちゃの王冠	スルメ
17	鬼封札	コエビ/スルメ
18	フラワ-ロッド	コエビ/ニボシ

关卡	入手道具	挑战所获道具
19	料理“春雷炒め”	ネリ饵/ニボシ
20	晶灵剑/最高の野菜	ネリ饵/スルメ
21	ネイチャ-メイト	ネリ饵/ニボシ
22	くつろぎランプ	ネリ饵/スルメ
23	クリスクロス	コエビ/ニボシ
24	夏空ロケット	ネリ饵/コエビ
25	空色の耳饰り/最高の野菜	コエビ/スルメ
26	サキュバスボ-ダ	ネリ饵/コエビ
27	コ-マクラッシュ	ネリ饵/コエビ
28	テイルリボルバ	ネリ饵/スルメ
29	ケイオスプレ-ト	ネリ饵/ニボシ
30	ヴァ-ナの花弓/最高の野菜	ネリ饵/コエビ
31	钢铁の空き缶	コエビ/ニボシ
32	钢铁の空き缶	コエビ/スルメ
33	白银の空き缶	ネリ饵/コエビ
34	白银の空き缶	コエビ
35	黄金の空き缶	コエビ

狙え！大物!! はりきりフィッシング!!

从第四章开始可以进入，非常简单的钓鱼小游戏，开始可选择鱼饵，按○键甩竿，当鱼漂沉入水中后再按○键收竿，之后需要快速转动右摇杆并点击四个控制键，当右下角的计量槽充满后就能把鱼成功钓起。同时有一定几率钓到宝箱，获得道具如右表所示。

章节	入手道具	章节	入手道具
4	钢铁の空き缶	12	イチゴキャンディ
5	ギャラリ-	13	水晶砂糖
6	大自然エキス	14	ラセツ
8	妖力粉	15	デジの素
9	钢铁の空き缶	16	ハルドロ-ブ
10	カグツチ	17	妖力粉
11	不思议な壶	18	出刃包丁

スクラッチカ-ド

规则最为简单，玩家可以在一个圆盘上选择两个点刮开，如果出现的是两个颜色相同的星星就可以得到相应的奖品，越高等级奖所代表的星星就越少，完全靠运气的小游戏，从第六章开始可以从小美的商店进入。玩这个游戏所需要的粹蜜糖可以在“砍木桩”这个小游戏里得到，可以得到的奖品如下。

章节	失败	3等	2等	1等
4	ニボシ	加工肉	Fエイド	ギャラリ-
5	ニボシ	すっぱい实	キッカの实	タイガ-ベスト
6	ニボシ	白たまご	ブライトの叶	スレッショルド
7	ニボシ	甘い实	カ-ツツの叶	ヴェルジエの 衣
8	ニボシ	けもの肉	ネリ饵	邪眼のロ-ブ
9	スルメ	麦	クロッツアの实	ブレイブシエル
10	スルメ	加工肉	クロッツアの实	ギャラリ-
11	スルメ	甘い实	救急セット	グロリアスペイン
12	スルメ	麦	ヤグルマツバキ	タイガ-クロ-
13	スルメ	珍しい肉	ジュウユの实	スピリットメイル
14	ネリ饵	赤たまご	夏空ロケット	ガトリングクロス
15	ネリ饵	すっぱい实	ジュウユの实	ギャラリ-
16	ネリ饵	かたい实	ラムルカムルの实	ミラ-ジュシエル
17	コエビ	加工肉	鬼蜘蛛	ブレイブサン
18	コエビ	赤たまご	クロッツアの实	ファントムシエル

召唤术！系列的传统特色

召唤

基本相当于传统游戏里“魔法”的概念，大致分为通常召唤、单位召唤和凭依召唤三大类，效果各不相同属性则有机、鬼、灵、兽、无五种。召唤术的发动需要角色装备相应的召唤石，召唤石是靠在战斗中使用“誓约の仪式”和把各种属性的召唤石和关键物品进行组合生成的。

另外在第六章以后每个角色可以设置一个“中意召唤兽”，当该角色使用该召唤兽时，将拥有以下的优势：

1.消耗的MP减少10%。

2.所有的召唤术必要等级下降1级

3.可以使用专用的召唤术。

4.作为单位召唤时级别更高。

具体生成召唤石的方法如下表所示。

No	属性	默认名称	关键道具
1	机	テレビ-	电电童子1800、ネコバッジ
2	机	ライザ-	磁气ネックレス、黑水晶の大剑
3	机	ゴレム	ブリキのゼンマイ、守护龙の角、真谕の腕轮
4	机	ビットガンマ-	ヒロイン养成讲座、きれいな贝壳、花柄マント
5	机	ドリトル	チタンねじ、幸运の指轮、ブクブク茶釜
6	机	ベズソウ	新绿皇子1000、护りの指轮、真っ青になる首轮
7	机	グラヴィス	ハ-ドスト-ン、守护龙のウロコ、ブリキの 舐
8	机	チエンボル	マグマスト-ン、暗のカンテラ
9	机	インジエクス	ウィルスガ-ド、魔石のピアス
10	机	フレイムナイト	超小型着火装置、夏空ロケット
11	机	エレキメデス	电气モ-タ-、くつろぎランプ
12	机	シエアナイト	レイブレイド、虹の欠片、圣天使の杖、守护龙の瞳
13	机	ナックルボルト	ハイパ-ボルト
14	机	机神ゼルガノン	合金无线机
15	机	ゼルギュノス	龙牙枪グリフィス/狮子の宝剑
16	鬼	イヌマル	苦无、ヒ-ロ-セット
17	鬼	ミョ-ジン	铃のお守り、守护龙のウロコ、ブリキのゼンマイ
18	鬼	ナガレ	ニガウリかんざし、真っ青になる首轮
19	鬼	ムジナ	防尘スカ-フ、ブクブク茶釜、兽のしっぽ
20	鬼	かまいたち	竹柏のお守り、守护龙の角、花柄のマント
21	鬼	ギョロメ	一つ目の勾玉、梦见るランプ、红莲札
22	鬼	シシコマ	唐草のお守り、邪眼のロ-ブ
23	鬼	狐火の巫女	九尾妖刹、咒破の卷物
24	鬼	ノロイ	わら人形、黑水晶の大剑
25	鬼	白华桃仙猿	秘　护尉砻铩3、 へ妥呕𪾢爸
26	鬼	金刚鬼	鬼封札、トゲトゲオカリナ
27	鬼	マシラ众	忍びの卷物、宇宙からの石版
28	鬼	鬼神将ゴウセツ	必杀の卷物、龙牙枪グリフィス、守护龙の瞳
29	鬼	鬼明王ゴウエン	导きの细剑、荒天华玉
30	灵	ハミトン	暗のカンテラ、晶灵剑、くつろぎランプ
31	灵	ポワソ	お化けの化石、守护龙の牙、ニガウリかんざし
32	灵	ペコ	水晶の腕轮、咒破の卷物、光击の宝剑
33	灵	リプシ-	小さな教典、竹柏のお守り
34	灵	タケシ-	かみなりハンカチ、守护龙の角、电电童子1800
35	灵	ホ-リ-シ-プ	リビエル初期/梦见るランプ/护りの指轮
36	灵	圣母プラ-マ	ヴェルジエの圣衣、ウィルスガ-ド
37	灵	冰魔コバルディア	冰雪の银时计、きれいな贝壳、魔石のピアス
38	灵	ダ-クレギオン	マジックテ-プ、飞翼の牙
39	灵	ブラックラック	ビスクド-ル、プニプニベスト
40	灵	天使ロティエル	星砂のロ-ブ、ヒ-ロ-セット、空色の耳饰り
41	灵	パラ・ダリオ	棘の王冠、四界の指轮、幻兽の指轮、荒天华玉、守护龙の瞳
42	灵	魔天兵ベルエル	虹の欠片、リリアネスの冠
43	灵	ホ-ンテッド船长	ヴェノブリンガ-
44	灵	圣ジャルヌア-ク	圣天使の杖、圣女の法衣
45	兽	ホロホロ	草苗の帽子、防尘スカ-フ、新绿皇子1000
46	兽	オヤカタ	ミント（敏特）初期装备
47	兽	テテ	植物图鉴
48	兽	プニム	プニプニベスト、夏空ロケット
49	兽	ポックル	大树の扉、守护龙の牙、ヴェルジエの圣衣
50	兽	タマヒポ	兽のしっぽ、花柄マント、わら人形
51	兽	セイレ-ヌ	きれいな贝壳、ウィルスガ-ド
52	兽	ジュラフィム	かきかたの本、鬼封札
53	兽	ドライア-ド	プリティ植木钵、守护龙の瞳、ヴァ-ナの花弓
54	兽	ナックルキティ	ネコバッジ、マグマスト-ン、ねこわんど
55	兽	スライムポット	トゲトゲオカリナ、不思议な壶、大きなうろこ
56	兽	ブレイドボア	牙兽の短剑
57	兽	クロックラビィ	宇宙からの石版、虚空の怀中时计
58	兽	ワイヴァ-ン	飞翼の牙
59	兽	ペンタ君	ペット手帐
60	兽	ロ-ドタウロス	幻兽の指轮
61	兽	凶魔兽レミエス	悠冥の锡杖
62	兽	双霸龙ブリスゴア	つぎはぎの石版
63	无	サモンマテリアル	万能ナベ、ハ-ドスト-ン、目觉まし时计、うさぎのぼうし
64	无	石细工の土台	真谕の腕轮
65	无	巨像の拳	石の拳
66	无	ウッドテ-ブル	ふろしきマント
67	无	グルメカ-ト	テ-ブルクロス
68	无	メモリ-ディスク	秘密の指令书
69	无	レジストパネル	くつろぎランプ、宇宙からの石版、棘の王冠
70	无	假面の石像	邪眼のロ-ブ、电气モ-タ-
71	无	シャインセイバ-	光击の宝剑、ヒ-ロ-セット、晶灵剑
72	无	ダ-クブリンガ-	黑水晶の大剑
73	无	反魔の水晶	魔石のピアス、暗のカンテラ

战斗的回复品和培养召唤兽的重要道具 全力收集各色菜谱成为一个合格的厨师

本作的料理系统得到了加强，得到料理的方法也是多种多样，总体来说是对战斗比较有效的一种辅助。但是在连战时还是显得有点供应不上。希望下作会有更多的改进。

料理

这一系列的一贯特色，通过剧情发展以及小游戏可以得到菜谱，而通过战斗和小游戏还可以得到食材，在主角房间中就可以制作料理。

做出的料理大致分两大类，一种是战斗中可以作为恢复道具，一种是用来培养召唤兽。

战斗中使用的料理不光是效果比较优秀，而且不会影响到BRAVE CLEAR，但是素材收集起来需要完成很多小游戏，是否愿意在这上面多花些时间就看玩家自己了，而且每个角色在每场战斗中只能被使用两次。



而在召唤兽的培养上，并不是直接在道具栏里使用，而是需要在召唤词典里才可以给召唤兽吃召唤兽专用的料理，藉此可以提升等级，增强能力，每个召唤兽有自己的好恶，吃到喜欢的料理增加的经验值则会比较多，吃到不喜欢的则比较少，喜欢与否可以看给予料理时出现的图形，从喜欢到不喜欢的符号依次是"红心"、"音符"、"省略号"。

不同的料理消耗的食材不同，总体来说鱼类素材可以在"钓鱼"的小游戏里获得，蔬菜类的在"推花盆"的小游戏里获得，而肉类的大多要靠在自由战斗里获得了，要注意的是召唤兽的料理中的关键素材只在事件战斗中才能获得，因此是比较珍贵的，要培养哪一个召唤兽还是仔细考虑一下比较好。



↑如果是自己喜欢的料理获得的经验值就会增加，成长速度更快。

同一种料理最多只能同时持有5个，因此虽然后期的很多料理效果非常优秀，但是也无法太过依赖，不过作为一种比较特别的回复手段也是对付一些恶仗所必要的准备。

↓人总是会吃饱的，战斗中一个人只能吃两次料理，这一点一定要注意。



另外在剧情里每过一定章节都要有一个料理的课题考试，完成可以得到较高的评价，具体完成哪些料理后面的攻略会有详细解释，不过需要玩家完成很多次小游戏并且制作很多料理，是否愿意也要看玩家自己了。

全部料理的效果、所需食材和取得方法如下表所示。

名称	效果	材料	入手方法
グリーンサラダ	回复25HP，回复毒状态	赤い野菜×1/绿の野菜×1	初期
モリモリプレート	回复35HP，回复マヒ状态	赤い鱼肉×1/けもの肉×1/おいも×1	在小游戏"砍木桩"里拿到的总分超过1000
ペラペラピッツア	回复25HP，回复沉默状态	赤い鱼肉×1/加工肉×1/麦×1	在小游戏"砍木桩"里拿到的总分超过500
ぷりぷり丼	回复30HP，回复石化状态	ぷりぷり肉×1/お米×1	在"钓鱼"小游戏里的收获达到30
安らぎポタージュ	回复40HP，回复毒和睡眠状态	最高の野菜×1/ミルク×1	制作战斗用料理15次
大地の　みスープ	回复40HP，回复毒和狂化状态	キノコ×1/最高の野菜×1/おいも×1	完成小游戏"推花盆"的第8关
ピリッとオムレツ	回复45HP，回复沉默状态	赤たまご×1/ミルク×1	完成"点菜"小游戏15次
サンライトエッグ	回复45HP，回复黑暗状态	加工肉×1/白たまご×1	完成"点菜"小游戏的Lv8
白鱼の香味グリル	回复50HP，回复睡眠状态	白い鱼肉×1/かたい实×1	在"钓鱼"小游戏里的收获达到60
热带野生ステ-キ	回复60HP，回复沉默和睡眠状态	けもの肉×1/珍しい肉×1/すっぱい实×1	在小游戏"砍木桩"里拿到的总分超过1800
秋风のパスタ	回复70HP，回复魅了状态	赤い野菜×1/キノコ×1/麦×1	完成"点菜"小游戏60次
鱼菜药膳	回复50HP，回复毒和麻痹状态	白い鱼肉×1/绿の野菜×1/キノコ×1	第8章和セイロン（锡兰）对话触发的事件中学到
いろいろロ-スト	回复80HP，回复黑暗状态	白い鱼肉×1/けもの肉×1/白たまご×1	完成"点菜"小游戏80次
ミニ海贼ナベ	回复65HP，回复石化状态	ぷりぷり肉×1/高级鱼肉×1/绿の野菜×1	完成第9章的番外篇"喧哗御免暴れん坊皇子旅日记"后获得
夏草冷制リゾット	回复55HP，回复狂化状态	赤い鱼肉×1/绿の野菜×1/お米×1	完成"点菜"小游戏40次
スノ-フロ-ズン	回复50HP，回复魅了和狂化状态	ミルク×1/甘い实×1/すっぱい实×1	宿屋的评价达到20颗星
大冒险ナベ	回复70HP，回复黑暗沉默和睡眠状态	赤い鱼肉×1/ぷりぷり肉×1/高级鱼肉×1	完成"点菜"小游戏的Lv15
サモ缶もどき	回复75HP，回复麻痹状态	高级鱼肉×1/珍しい肉×1	完成"抽奖"小游戏20次
春雷炒め	回复80HP，回复睡眠状态	赤い野菜×1/绿の野菜×1/かたい实×1	完成小游戏"推花盆"的第19关
トレイユ渍け	回复60HP和10MP，回复沉默状态	赤い野菜×1/绿の野菜×1/キノコ×1	第12章和シンゲン（信玄）对话引发的事件中选择"最后までつきあう"
よくばりパイ包み	回复85HP，回复沉默状态	けもの肉×1/キノコ×1/麦×1	完成"点菜"小游戏的Lv19
完熟果实のプリン	回复35HP，回复石化和麻痹状态	赤たまご×1/ミルク×1/甘い实×1	完成35次战斗用料理
巨大ギョムニエル	回复50HP和50MP，回复沉默状态	最高级の鱼肉×1	在"钓鱼"小游戏里钓到最大的鱼
冬の淡雪グラタン	回复65HP，回复石化状态	ぷりぷり肉×1/おいも×1/ミルク×1	完成"点菜"小游戏的Lv11
三彩コロッケ	回复60HP，回复毒、麻痹和沉默状态	赤い野菜×1/绿の野菜×1/おいも×1	完成小游戏"推花盆"的第12关
思い出のシチュ-	回复110HP，回复狂化和黑暗状态	珍しい肉×1/最高の野菜×1/ミルク×1	完成战斗用料理75回
至源のギョウザ	回复90HP和70MP，回复石化和沉默状态	珍しい肉×1/最高の野菜×1/お米×1	在第14章的外传"旅は道连れ、料理は爱情"里取得优胜
爱情ラ-メン	回复135HP和10MP，回复魅了和黑暗状态	加工肉×1/白たまご×1/麦×1	在第14章的外传"旅は道连れ、料理は爱情"里取得优胜
オトコマエパフェ	回复100HP，回复毒、麻痹和睡眠状态	白たまご×1/ミルク×1/甘い实×2	第13章前往ブロンクス坻触发的事件中取得
ドラゴントースト	回复HP100	けもの肉×1/绿の野菜×1/麦×1	在小游戏"砍木桩"里拿到的总分超过4000
最强プレッソ	回复75HP、回复全部异常状态	ミルク×1/かたい实×3	制作150次战斗用料理
英雄ソ-セ-ジ	回复320HP，回复石化状态	白い鱼肉×7/赤い鱼肉×7/ぷりぷり肉×7	制作200次战斗用料理
ギネマ鸟のソテ-	回复200HP，回复石化、毒、マヒ和黑暗状态	珍しい肉×1/最高の野菜×1/すっぱい实×1	第16话和グルメじいさん对话
サモ缶	促进全部的召唤兽的成长	钢铁の空き缶×1/赤い鱼肉×1/キノコ×1	宿屋的评价到达5颗星
サモ缶シルバ-	促进全部的召唤兽的成长	白银の空き缶×1/けもの肉×1/赤い鱼肉×1	制作3个サモ缶
サモ缶ゴ-ルド	促进全部的召唤兽的成长	黄金の空き缶×1/珍しい肉×1/高级鱼肉×1	制作サモ缶、サモ缶シルバ-合计9个以上
フルメタルフライ	促进机界的召唤兽的成长	デジの素×1/おいも×1	完成"点菜"小游戏的5次
电磁バ-ガ-	促进机界的召唤兽的成长	デジの素×1/けもの肉×1	フルメタルフライを7　以上作成
ビッグバンサンド	促进机界的召唤兽的成长	デジの素×1/绿の野菜×1/加工肉×1	完成フルメタルフライ和电磁バ-ガ-合计12个以上
鬼妖饼	促进鬼妖界的召唤兽的成长	妖力粉×1/かたい实×1	完成"点菜"小游戏的Lv3
唐草うどん	促进鬼妖界的召唤兽的成长	妖力粉×1/ぷりぷり肉×1	制作6个鬼妖饼
超烈火井	促进鬼妖界的召唤兽的成长	妖力粉×1/高级鱼肉×1/お米×2	制作鬼妖饼和唐草うどん合计14个以上
ミスティスフレ	促进灵界的召唤兽的成长	水晶砂糖×1/ミルク×1/白たまご×1	在小游戏"砍木桩"里拿到的总分超过300
アストラルパイ	促进灵界的召唤兽的成长	水晶砂糖×1/甘い实×1/麦×1	制作5个ミスティスフレ
ファントムロ-ル	促进灵界的召唤兽的成长	水晶砂糖×1/赤たまご×2/麦×1	制作ミスティスフレ和アストラルパイ合计13个以上
にがい棒	促进幻兽界的召唤兽的成长	大自然エキス×1/お米×1	完成"推花盆"游戏的第4关
スライミ-グミ	促进幻兽界的召唤兽的成长	大自然エキス×1/甘い实×1/すっぱい实×1	制作8个にがい棒
天地全象チョコ	促进幻兽界的召唤兽的成长	大自然エキス×1/かたい实×2/麦×1	制作的にがい棒和スライミ-グミ合计16个以上

个性鲜明的人物描绘新一轮的冒险故事 合理发挥每一个角色的特点来克敌制胜

这次的转职并不会向前作那样和能力挂钩，只和等级有关系，而在转职时选择的技能将影响到角色的成长方向。总体来说是召唤系角色会在后期发挥更大的作用。

主人公



母亲早亡，父亲和妹妹一去不归，从小就一个人撑起整个旅店，因为一直要照顾自己所以拥有一手高超的厨艺，性格上相当地热血而直接，对突然不辞而别的父亲有很强的抵触情绪，性别上可以自由选择。

角色特点■在开始的选择中可以决定是物理攻击系角色还是魔法攻击系角色，无论是选择哪一边都可以使用全属性的召唤术，能力和技能受性别和开始选择的影响，不过总体能力很平均。

转职等级■一次12级，二次20级

龙之子



随着流星坠落在主角等人面前的龙之子，可以在幼龙和人型之间切换。根据游戏的选择不同共有以下三种情况：流姆，男性，虽然性格有些粗暴，但是个性还是很直率的；米露丽芙，称主角为"爸爸"（或妈妈），非常地爱哭鼻子；科拉尔：中性，沉默寡言非常内向。

角色特点■根据游戏里的选择而发生变化，无论选哪一个在初期能力都是比较低的，但是当转职后能力会有一个突破性的提高。

转职等级■一次16级，二次26级

莉谢尔



当地名门的长女，和主人公是从小一同长大的好友，个性叛逆而争强好胜，经常用自己的一套歪理和别人斗嘴。拥有很高的召唤师天赋，同时对身属"金之派阀"的父亲有一定的厌恶感。

角色特点■队伍中唯一擅长机属性的召唤单位，魔法和物理攻击力都比较高，根据转职时的技能选择不同，后期还可以装备铳系武器进行远程支援，防御力在召唤单位里也算是比较高的，不至于被杂兵秒杀。

转职等级■一次15级，二次24级

鲁西安



莉谢尔的弟弟，虽然是召唤师家族出身，但是由于缺乏天赋转而练习剑术，个性上偏内向，看起来有些怯懦，但是内心中却有着坚定的决心。

角色特点■由于移动力比较高，攻击方式又是横斩，专用待机型的发动几率也很高，在初期还是可以发挥相当大作用的。但是由于转职比较晚，而且转职的技能和能力加成并不突出，后期使用起来还不是那么的顺手。根据选择不同还可以转职成召唤系角色。

转职等级■一次17级，二次26级

敏特



属于"苍之派阀"的召唤师，热衷于农作物的研究，在主人公所在的镇子开设了菜园，温文尔雅，像个大姐姐一样给主人公提供了很大的帮助，和护卫兽"老大"（オヤカタ）关系融洽。

角色特点■兽属性的召唤师，除了召唤攻击能力比较突出，其他能力并不高，特别是防御力和HP，中后期经常会被BOSS级甚至是物理攻击系杂兵秒杀。专用的召唤兽"老大"在初期会发挥相当大的作用。

转职等级■一次14级，二次25级

古拉德



帝国军的驻扎士兵，个性上异常耿直，甚至有点木讷，虽然主人公等人的胡闹经常给他添麻烦，但是一直像个哥哥一样耐心地帮助着主人公。对敏特有好感，但是却一直都不敢告白，对方似乎也完全没有察觉到……

角色特点■物理攻击和防御力相当优秀，可以充当肉盾的角色，但是初期由于移动力太低，很难在进攻上发挥什么太大的作用，由于召唤攻击力很低，后期习得武器系的特技后可以放心使用。

转职等级■一次14级，二次24级

莉比艾尔



来自灵界的天使，护卫守护龙的四御使之一，开始对主人公等人怀有异常强烈的戒心，虽然看起来非常地理性，但是实际上性格却还是很孩子气，总喜欢打一些很奇怪的比方。

角色特点■初期异常珍贵的恢复系角色，但是能力上比较尴尬，攻击力尚可，召唤攻击反而并不突出，但是却拥有全角色高的召唤防御成长能力，所以必要的时候还可以负责吸引召唤系敌人的火力。

转职等级■一次16级，二次25级

锡兰



来自鬼妖界的龙人，护卫守护龙的四御使之一，虽然有些自大，在言行上有时也让人有点费解，但是非常重视自己所应遵守的道义。使用东方的武术，攻击时会发出怪异的叫声……

角色特点■虽然属于物理攻击系角色，但是却是队伍里唯一一个鬼属性召唤可以达到S级的角色，气功能力在缺乏恢复手段的初期是很珍贵的技能，由于防御相对比较低，回避率又不太稳定，使用起来还是有一定难度。

转职等级■一次14级，二次23级

阿鲁巴



自由骑士团的见习骑士，懂得坚持自己的信念，因为在战斗中受伤不得不留在主人公所在的镇子里，在认同了主人公等人的想法后决定和众人并肩作战。

角色特点■强力的物理攻击角色，但是在这个游戏里物理攻击单位可以发挥的作用并不太大，即使后期可以习得强力技能"绝对攻击"在很多时候依然是不如召唤系角色发挥的作用大。但是对BOSS时的爆发力和充当物理肉盾的能力还是很高的。

转职等级■一次16级，二次25级

阿罗艾莉



来自幻兽界的翼人族战士，护卫守护龙的四御使之一，非常敬仰身为四御使之首的哥哥，个性上非常豪放，完全没有一点女性特点，对人类怀有非常强烈的敌意，但是内心中也有温柔的一面。

角色特点■初期贵重的远程攻击单位，虽然攻击力并不高，但是由于是远程飞行单位在很多时候是达成战术的关键。后期虽然可以装备枪系武器，但是并发挥不了太大作用，她的特殊技能"天弓阵"对付杂兵时相当有效。

转职等级■一次15级，二次24级

信玄



来自鬼妖界的吟游诗人，同时是居合剑术的达人。虽然看起来是对任何事情都可以一笑而过的乐天派，但是心思却十分缜密。另外，虽然是一个吟游诗人，弹奏三味弦的水平也很高超，但是他的歌声……

角色特点■近身作战能力优秀，经常连续出现会心攻击，技能"居合斩"也相当实用，但是初期移动力过低是一个难点。后期面对大量敌人的围攻时也有些力不从心。

转职等级■一次14级，二次24级

古兰巴鲁特



由盖克修复的炮击用机械士兵，对盖克异常忠诚，即使牺牲性命也要完成自己的使命，但是性格上就像一个长不大的小孩子一样。

角色特点■高物理攻击物理防御，低召唤攻击召唤防御，虽然能力上偏颇比较严重，而且行动力比较差，但是可以使用铳系武器，并且射程会比较远，可以适应大部分的情况。转职后还有珍贵的分辨敌我的范围攻击，后期杂兵战的主力。

转职等级■一次17级，二次26级

从平淡生活开始，感人的温馨故事……

第一章

旅店・忘れじの面影亭
- 离开

宿场町トレイユ
- 在ため池和グラッド（古拉德）对话
- 在ミントの家和ミント（敏特）对话，各得到3个赤い野菜和绿の野菜
- 回到旅店

旅店・忘れじの面影亭
- 在大厅和ポムニット以及テイラ－对话
- 可以开始进行小游戏ガチンコ★トレ－ニング
- 关键选项，决定主人公的成长方向，今后不可更改。
- 选择“武术の稽古だけで十分だ”主人公今后将成长为战士型。
- 选择“召唤术もいいかもな”主人公今后将成长为召唤型。
- 离开

星见の丘
- 关键选项，决定龙之子是哪个角色，今后不可更改
- 选择“オスだと思う”龙之子将是リュ－ム（流姆）
- 选择“メスだと思う”龙之子将是ミルリ－フ（米露莉芙）
- 选择“わかんねえ”龙之子将是コ－ラル（科拉尔）

战斗

■BRAVE CELAR条件：无

第一场战斗，虽然敌人能力不强，但是数量确实不少，如果没有接触过这一系列的玩家可能会觉得有点吃力。总体战术思路是把敌人一个个引过来，先用莉谢尔的召唤攻击之后利用鲁西安横斩的特性在敌人无法反击的情况下进行攻击，最后让主人公从侧面或背面给敌人致命一击。最后的敌人也具有横斩特性，要小心。

第二章

旅店・忘れじの面影亭
- 和古拉德对话
- 离开

宿场町トレイユ
- 在ミントの家和敏特对话建议选择第二项“事情を　す”
- 可以开始进行小游戏ガ－デンパズル
- 回到旅店

旅店・忘れじの面影亭
- 与リシエルル和シアン对话
- 离开

宿场町トレイユ
- 在ブロンクス邸对话，开始收集“ミュランスの星”
- 回到旅店

旅店・忘れじの面影亭
- 在食堂和ポムニット对话，影响和波姆妮特的好感度，建议选第二项“素直にあやまろう”

宿场町トレイユ
- 在驻在所和クラッド对话，建议选择第一项“事情を话す”
- 在ため池引发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv5，出战同伴不超过Lv4

敌人数量明显增多，消灭三个敌人后敌人会发动支援，所有敌人恢复10%HP并附加应援状态，注意控制敌人数量，在第六回合（本篇攻略里提到的回合数是以一次行动为一回合，不论敌我，第六回合也就是我方第三次行动，下同）敏特和古拉德会在左上角加入战斗，中央上方的重剑士还是交给他们来对付比较好。

第三章

旅店・忘れじの面影亭
- 在旅店的对话，建议选则第二项“自分たちで面倒をみたい”
- クラッド和ミント加入
- 可以开始进行小游戏てきぱきキッチン
- 和ポムニット对话
- 选择“扫除にはげむ”旅店的评价增加一颗星，同时波姆妮特好感上升。选择“宣传をする”旅店的评价增加两颗星。

宿场町トレイユ
- 在ミントの家与敏特和古拉德进行对话
- 在水道桥公园和ルシアン进行对话
- 在ブロンクス邸和リシエル进行对话
- 在驻在所引发事件，ポムニット加入队伍（只作为辅助角色），同时取得团队能力“お手制便当”
- 离开

帝国领・タラントス国境地带
- 星见の丘引发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv6，出战同伴不超过Lv5

敌人的数量依然比较多，所有敌人都对机属性的召唤兽有比较高的耐性，并且最后的BOSS会使用机属性的召唤兽，只要贯彻“召唤术”“不能反击的攻击”“致命一击”这一规律应该也不会有什么困难，多注意己方HP即可。

旅店・忘れじの面影亭
- 在客室・黄叶の间和リビエルと对话，建议选择第一项“ここはガマンだ”
- 离开

宿场町トレイユ
- 在驻在所与グラッド和ルシアン对话
- 离开

帝国领・タラントス国境地带
- 在忘月の泉和リシエル对话

旅店・忘れじの面影亭
- 在店の出入口和リビエル对话

宿场町トレイユ
- 在ミントの家与ミント和グラッド
- ブロンクス邸和ルシアン对话

帝国领・タラントス国境地带
- 在水车小屋和リビエル对话，建议选择第一项“心配だったから”

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv7，出战同伴不超过Lv6

第四回合时会有圆木在河上架起桥，这样便可以和莉比艾尔会合，击倒4个敌人后敌方会发动支援效果，最好等效果过后再进行行动，虽然机属性的召唤术伤害有限，但是在突破小桥时依然是依靠莉谢尔和鲁西安的合体召唤术比较有效。最后的BOSS会是用铳进行远程攻击，最好算好距离快速接近。

■夜会话

从同伴中选择一个进行对话，将影响到同伴的好感度以及最后的结局，对流程并无直接影响，选择自己喜欢的角色即可。由于隐藏同伴波姆妮特的加入方法依然不明确，但是应该和好感度有关系，因此建议希望她加入的玩家多选择她。

第四章

旅店・忘れじの面影亭
- リビエル加入队伍
- 在仓库可以开始进行小游戏はりきりフィッシング
- 在店の出入り口和龙之子对话
- 离开

宿场町トレイユ
- 在驻在所和グラッド对话
- 选择“意见をとり入れてみよう”旅店的评价增加一颗星，同时古拉德的好感度增加。
- 选择“あくまで味にこだわる！”旅店的评价增加两颗星
- 在水道桥公园和アカネ对话，将影响到茜的加入，建议选择选择第一项“药を买う（600バ－ム）”

旅店・忘れじの面影亭
- 在店の出入り口和龙之子对话，建议选择第一项“ああ、解わったぜ”

宿场町トレイユ
- 在中央通り和龙之子对话。
- シャオメイのお店开店，可以在这里减级和指定“中意召唤兽”。
- 向大地图移动触发事件，建议选择第二项“ワガママを言うな！”。
- 在中央通り和セイロン进行对话，建议选择第二项“话を闻いてやる”。
- 在私塾和セクタ－对话。

旅店・忘れじの面影亭
- 在店の出入り口和龙之子对话。
- 在食堂和グルメじいさん对话。
- 在客室・紫云の间和リビエル进行对话。

宿场町トレイユ
- 在中央通り触发情节。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv8，出战同伴不超过Lv7。

锡兰的能力虽然很高，但是被多个敌人围攻还是比较危险的，但是可以把待机型改成反击，轮到自己行动时用气功来恢复体力，会合后杂兵应该很好对付，要注意的是最后的召唤师会使用范围召唤术，如果中了召唤术之后再被敌人攻击的话即使HP全满也有可能被秒杀。

■夜会话

可以随意选择。

第五章

旅店・忘れじの面影亭
- 在客室・紫云の间与リビエル和ルシアン对话。

宿场町トレイユ
- 在ブロンクス邸与リシエル和ポムニット对话建议选择第一项“もちろん祝福する”。
- 在ミントの家和ミント进行对话。
- 选择“面白そうかも！”旅店的评价增加一颗星，同时敏特好感上升。
- 选择“难しいな……”旅店的评价增加两颗星。
- 在ブロンクス邸和テイラ－进行对话。

帝国领・タラントス国境地带
- 在シリカの森引发事件。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv9，出战同伴不超过Lv8。

活用阿萝艾莉的远程攻击引诱并杀伤敌人，对方召唤师会使用毒属性的召唤术，可以用基础料理进行恢复。要注意右侧的召唤师会召唤出召唤兽，以现在的能力几乎是不可能在召唤出来之前消灭他，只是小心不要被召唤兽的攻击造成人员伤亡。

宿场町トレイユ
- 在ため池与グラッド和ミント对话。

旅店・忘れじの面影亭
- 在食堂是セイロン对话建议选择第二项“连れ戻しに行く”

帝国领●タラントス国境地带
- 在共同墓地触发事件。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv10，出战同伴不超过Lv9。

只要击倒兽皇就算胜利，但是以兽皇的能力我方绝对不可能在一回合之内消灭它，而它则有将我方大多数单位一击必杀的攻击力。因此还是有必要将杂兵都消灭后再和它进行周旋。由于它向下移动力有5，但是向上移动能力只有3，这一场地又分多层，因此可以让其他角色都尽量躲远一点，只用阿萝艾莉带着它“放风筝”，虽然耗时会比较长，但是是最安全的方法。

■夜会话

可以随便进行选择。

第六章

旅店・忘れじの面影亭
- アロエリ加入队伍。
- 龙之子可以参加战斗。
- 主人公可以使用和龙之子的协力技能召龙连击。
- 在食堂和リビエル对话。
- 选择“リビエルにお愿いする”旅店的评价增加一颗星，同时莉比艾尔好感上升。
- 选择“やっぱり自分でやる”旅店的评价增加两颗星。
- 在店の出入り口和グラッド对话。

宿场町トレイユ
- 在中央通り和青年进行对话，建议选择“じゃあ、ウチに来る？”。
- 在ミントの家和ミント对话。
- 在门前の广场で个アカネ对话，将影响到茜的加入，建议选择选择第一项“药を买う（4800バ－ム）”。
- 在私塾和セクタ－对话，关系到外传的发生，建议选择第一项“正直に话す”。

帝国领・タラントス国境地带
- 在忘月の泉触发事件。
- 在シトリス高原触发事件。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv11，出战同伴不超过Lv10

需要保护的少年在战斗中只有一格的行动力，但是其他能力并不受什么影响，攻防能力比较优秀因此还是可以用他来吸引敌人火力的，敌人的数量虽然不多，但是能力都比较高，要小心应付，另外当敌人都被消灭之后上方会出现7个新的敌人，要稍微留意一下HP和MP的分配。

旅店・忘れじの面影亭
●离开是触发事件

宿场町トレイユ
○在グルメじいさんの家完成课题。
◆选择"グリ－ンサラダ"（初期获得），旅店的评价增加一颗星。
◆选择"大地の恵みス－プ"（完成"推花盆"的小游戏第八关），旅店的评价增加三颗星。

旅店・忘れじの面影亭
●在食堂触发事件。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv12，出战同伴不超过Lv11。

上方的单挑只要直接从正面进行攻击就可以勉强取胜。由于我方的地形相当不利，如果感觉有困难的话可以先集体后退，等到伊奥斯和我方部队会合后再进行反击。总体来说难度并不高。

■夜会话

可随意选择。

第七章

旅店・忘れじの面影亭
○在食堂和リシエル对话。
◆选择"意见をとりいれる"旅店的评价增加一颗星，同时鲁西安好感上升。
◆选择"今の氛围气を大事にしたい"旅店的评价增加两颗星。

宿场町トレイユ
●在ため池和ルシアン对话。
○在中央通り和ユエル对话，影响到外传的进入。
●在驻在所与ミント和グラッド对话。
●在ブロンクス邸和ポムニット对话建议选择第一项"リシエルの保□者?"。
●在グルメじいさんの家和グルメじいさん对话。

旅店・忘れじの面影亭
●在食堂触发事件。

帝国领・タラントス国境地帯
●在ルトマ湖触发事件。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv13，出战同伴不超过Lv12。

由于这个地图里有很多高台，而敌人大多垂直移动能力很低，所以是对我方很有利的一仗，只要排好队形慢慢推进就行了，范围召唤术也将发挥很大的作用，由于地形比较复杂，把两个BOSS分割开来各个击破也很容易。

秘密基地
●在地下秘密基地触发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv14，出战同伴不超过Lv13。

应该是游戏进行到现在最艰苦的一战，地图上有多处被喷火装置隔断，只有破坏掉开关才能消除火焰继续前进，而开关只有近身攻击才有效，但是攻击开关时必定会被上方占据有利地形的敌人迎头痛击，加上整个战场很大，战斗将被拖得很长，一不小心就会前功尽弃，如果料理准备的不足很有可能在面对BOSS时已经是弹尽粮绝。不过这里有一个比较简单的方法，首先在最开始的高台下召唤出一个无属性的石像之拳，这样我方的莉比艾尔和阿萝莉亚就可以飞到高台上，由于古兰巴尔特的召唤防御非常低，所以可以先让莉比艾尔上去用召唤术消灭掉它，之后可以用阿萝莉亚慢慢消耗BOSS盖克（要带上防麻痹的装饰品），虽然也会被召唤术反击，但是敌方无法回复HP其他敌人限于高度差也不可能下来攻击我方，所以可以轻松击倒BOSS，建议主人公和鲁西安装备上恢复HP的召唤术，以便随时补充。

■夜会话

可随意进行。

第八章

旅店・忘れじの面影亭
●发生对话，建议选择第一项"そうでもないって"。
○院子里和セイロン对话。
◆选择"のぞむところだ！"旅店的评价增加三颗星，同时获得料理"鱼菜药膳"。
◆选择"远虑しておく"旅店的评价增加一颗星。

宿场町トレイユ
○在グルメじいさんの家完成课题。
◆选择"モリモリプレ－ト"（"砍木桩"的小游戏总分在1000以上），旅店的评价增加一颗星。
◆选择"热带野生ステ－キ"（"砍木桩"的小游戏总分在1800以上），旅店的评价增加三颗星。
●在驻在所和アルバ对话
●在ミントの家和敏特对话。
○在门前の广场和クノン对话，影响外传的进入。
●在私塾与ミント和セクタ－对话。
●在私塾与セクタ－と对话。
●在中央通り和シンゲン对话，建议选择第一项"演奏はよかった"。
●在中央通り和ポムニット对话
●在ため池和アルバ对话，建议选择第二项"气持ちだけで充分"
●触发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv15，出战同伴不超过Lv14。

这一战的敌人虽然不多，但是能力都相当高，而且大多数杂兵的待机类型也不再是反击，所以单个敌人将更加难以消灭，可以多派出召唤单位，消灭除レンドラ－和无色的召唤师以外的敌人就可以直接完成这场战斗，他们也不会向我方主动发动进攻，但是消灭掉无色召唤师可以得到追加道具。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv16，出战同伴不超过Lv15。

二连战，信玄和阿鲁巴将和波姆妮特被分离在地图右侧，两人的能力虽然不弱，但是缺少其他单位的辅助还是很难和大群敌人正面对抗的，应尽快消灭下方的敌人和主力部队会合，敌人占据的位置依然很有利，不过还是可以一个个引出来。

■夜会话

此章的夜会话是否和波姆妮特的加入有关还不能肯定，建议希望波姆妮特加入的玩家选择她。

第九章

旅店・忘れじの面影亭
○アルバ和シンゲン加入队伍
●在后庭与アルバ和ルシアン对话
○在院子里和アロエリ对话
◆选择"とりいれるべきかも"旅店的评价增加一颗星，同时获得阿罗艾莉的好感度上升。
◆选择"ちょっと难しいよな"旅店的评价增加两颗星。
●在厨房和リビエルと对话

宿场町トレイユ
●在私塾和セクタ－对话
○在水道桥公园和アカネ对话，影响到茜的加入，建议选择第一项"药を买う（18000バ－ム）"
●在ブロンクス邸和テイラ－と对话，旅店的星数够高的话将得到"白银の空き缶"
○在ため池与スバル和パナシエ对话，选择"声をかけてみる"的话将进入外传"喧哗御免暴れん坊皇子旅日记"

战斗

■BRAVE CELAR条件：无

由于敌人数量并不多，能力也不算高，可以说是很简单的一场战斗。

●得到料理ミニ海贼ナベ
●在门前の广场引发事件

帝国领・タラントス国境地帯
●在カルセド峰和クラウレ对话
●在カルセド峰引发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv17，出战同伴不超过Lv16。

敌人又是占据了有利地形，而且弓箭兵的攻击很让人讨厌，落单的话很容易被包围攻击，尽量保证集团推进。由于没有BOSS级角色，整体难度并不算是太高。

第十章

宿场町トレイユ
○在グルメじいさんの家完成课题。
◆选择"スノ－フロ－ズン"（旅店的评价在10颗星以上时获得），旅店的评价增加一颗星。
◆选择"完熟果实のプリン"（制作战斗用料理35次以上），旅店的评价增加三颗星。
●在ため池和アロエリ对话

旅店・忘れじの面影亭
●在食堂触发事件建议选择"战うしかないだろ……"

帝国领・タラントス国境地帯
●在共同墓地引发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv18，出战同伴不超过Lv17。

敌人的实力相当强，逐层消灭，千万不要一次引出太多敌人，在杂兵清光之前库拉乌雷（ラウレ）不会主动出击，我方也不要主动攻击，准备好后将他引出，尽量在一会合之内消灭他，他的必杀技"天破枪"射程为两格，范围为小十字，也就是可以控制面前三格的



位置，而且有秒杀我方多数单位的攻击力，要十分小心。

■夜会话

外传/この微笑に感めて

完成后波姆妮特作为战斗单位加入队伍。具体进入方法暂时不明，尽量让她多参加战斗，并且在夜会话里多选择她。

第十一章

旅店・忘れじの面影亭
●在食堂和シンゲン对话
○在厨房和アルバ对话
◆选择"一绪にパンを作る"旅店的评价增加两颗星，同时阿鲁巴的好感度上升
◆选择"むしろ胜负してみる？"宿舍的评价增加三颗星星

宿场町トレイユ
●在ミントの家和ミント对话
○在中央通り和アカネ对话，关系到茜的加入建议选择"药を买う（30000バ－ム）"
○在水道桥公园和ユエル对话，如果之前按照本攻略进行就将进入外传"ぐるぐる回って、めぐりあい？"
村镇地图
●在私塾和リシエル对话。
●在门前の广场和クノン对话。
旅店・忘れじの面影亭
●在店の出入口和リビエル对话。
大地图
●在シトリス高原引发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：无

敌人数量不多，能力也不强，很简单的一仗。

旅店・忘れじの面影亭
●在自分の部屋和ルシアン对话。

宿场町トレイユ
●在私塾和小孩子们对话
●在ため池和ミリネ－ジ（米莉奈特）对话

帝国领・タラントス国境地帯
●在ドラベスの砦　和ゲック对话，建议选择第二项"そうじゃない"

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv19，出战同伴不超过Lv18。

这场战斗开始会有很多障碍物出现，所以对方很多单位都可以用远程攻击攻击到我方，我方却没法还手，所以回复单位很重要。但是由于对方没有什么召唤单位也不会构成太大威胁，召唤防御也都很低，好好利用范围召唤术吧。BOSS盖克的防御不高但是旁边的ロ－レット会给他回复HP，建议先消灭她。

○和セクタ－对话，关系到外传的进入，建议选择第二项"それでいいのかよ!?"

第十二章

旅店・忘れじの面影亭

○在食堂和シンゲン对话。

◆选择"专门家に任せよう"旅店的评价增加三颗星

◆选择"最后までつきあう"旅店的评价增加一颗星，同时得到料理"トレイユ渍け"。

宿场町トレイユ

●在ため池和龙之子对话。

○在グルメじいさんの家完成课题。选择"大冒险ナベ"（完成"点菜"小游戏的Lv15），旅店的评价增加三颗星。

●在中央通り触发事件，建议选择第二项"事情を闻にいく"。

○按照本攻略进行买下茜所有的药的话，会进入外传"药卖りの娘、所により盗っ人！？"

战斗

■BRAVE CELAR条件：无。

很怪异的一场战斗，17个茜中有一个是真身，如果运气好第一个消灭的就是真身战斗立刻结束，相反如果运气非常不好则相当于要全灭敌人，那个真身完全没有任何规律，战斗的难度基本是在看运气。如果觉得消灭过多敌人有些力不从心的话可以多S/L几次，反正消灭的数量和战斗后获得的报酬是没有任何关系的。

战斗后茜加入。

旅店・忘れじの面影亭

●在店の出入り口触发事件，得到食材。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv19，出战同伴不超过Lv18，同时不能打倒兽皇。

敌人并不算太难对付，但是如果想拿到BRAVE CELAR则不能打倒兽皇，但是它处于地图的中央，不可能绕过它，因此如果想拿到BRAVE CELAR则需要不断地对它使用降低移动的凭依，在不伤害他的前提下尽快消灭库拉乌雷（**ラウレ**），依然要小心"天破枪"。

第十三章

旅店・忘れじの面影亭

●直到出现第三个选项"考えるのをやめる"之前交替选择前两项即可。

帝国领・タラントス国境地帯

●在忘月の泉和龙之子对话。

旅店・忘れじの面影亭

○在食堂和ルシアン对话

◆选择"全面的に赞成する"旅店评价增加一颗星，同时鲁西安的好感度上升。

◆选择"慎重に考えよう"旅店的评价增加二颗星。

宿场町トレイユ

●在ミントの家与ミント和リシエル对话。

●在ブロンクス邸和テイラ－对话，如果评价够高则可以得到"黄金の空き缶"和料理"オトコマエパフェ"。

帝国领・タラントス国境地帯

●在シトリス高原与龙之子和クラウレ对话。

宿场町トレイユ

●在私塾和小孩子对话。

●在门前の广场触发事件。

帝国领・タラントス国境地帯

●在皇帝街道发现セクタ－。

●在大石桥触发事件。

●对话，建议选择第一项"事情を问い诘める"

战斗

■BRAVE CELAR条件：无

三连战，两连战只要各消灭8个敌人就会自动进入下一战，同时回复部分MP，最后的战斗只要击倒BOSS盖克就可以完成任务，尽量不要和其他敌人纠缠，速战速决。

对话，关系到外传的进入，建议选择第二项"そんなことできるか！"

■夜会话

可随意选择。

○如果按照之前的选择将会进入外传 我が身、朽ち果てる日まで

●事件对话后セクタ－加入队伍

第十四章

宿场町トレイユ

○在グルメじいさん完成课题。

◆选择"思い出のシチュ－"（完成战斗用料理75次）旅店的评价将增加三颗星星。

帝国领・タラントス国境地帯

●在大石桥和グランバルド对话

宿屋・忘れじの面影亭

●在自分の部屋和セイロン对话

●在食堂和エニシア对话

●在院子和シンゲン等人对话

●在客室・苍天の间和龙之子以及御使对话

●在店の出入り口和グラッド等人对话

●在食堂和エニシア对话

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv24，出战同伴不超过Lv23，不能打倒波姆妮特（第十章没有加入的情况下）。

基安的能力相当强，而且可以把我方的召唤兽直接送还。好在敌人不多，可以集中火力对付他。对波姆妮特可以参考对付兽皇的方法。

グランバルド加入队伍。

■夜会话

可随意选择

如果旅店的评价够高，并且之前第九和第十一章的两个外传都发生的话，则会进入外传"**旅は道连れ、料理は爱情**"。

完成后将旅店评价将增加三颗星，得到大量食材。并且得到"**至源のギョウザ**"。

第十五章

宿屋・忘れじの面影亭

●在院子和アルバ与グランバルド对话。

宿场町トレイユ

●在中央通り与アカネ和シンゲン对话。

帝国领・タラントス国境地帯

●在シトリス高原和龙之子对话。

宿屋・忘れじの面影亭

●在客室・紫云の间与ルシアン和リビエル对话。

●在客室・黄叶の间与ミント和セクタ－对话。

宿场町トレイユ

●在ため池从ポムニット那里得到关键道具。（未加入的情况下）

●在中央通り和アカネ对话。

宿屋・忘れじの面影亭

●在院子触发事件

●在食堂的选择在第一次游戏时没有什么影响，可随意选择。

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv24，出战同伴不超过Lv23

所有人类角色出战时HP都只有一半，并且每会合都会自动减少一些HP，基本是无法在战斗中发挥作用，因此还是选择非人类角色吧，要注意的是茜和信玄也不算人类，所以可以安心让他们出战。敌人的位置和构成比较松散，较便于各个击破，如果之前主力锻炼的都是人类角色，也可强行突破尽量在短时间内直接击破BOSS基安。

触发事件，主人公的觉醒，获得新技能。

第十六章

宿屋・忘れじの面影亭

●食堂与ルシアン和リビエル对话

○如果在十四章的时候进入过外传，这时则可以在グルメじいさんの家触发事件，得到料理"ギネマ鸟のソテ－"

宿场町トレイユ

●在驻在所和グラッド对话。

●如果ポムニット没在第十章成为同伴，在ブロンクス邸和リシエル对话

●在ミントの家和ミント对话

帝国领・タラントス国境地帯

●在忘月の泉和ギアン对话

●同伴会分布在地图的各个地方，选择其中一人进行对话。

帝国领・タラントス国境地帯

●在シトリス高原和ギアン进行对话

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv25，出战同伴不超过Lv24

如果波姆妮特没有在第十话加入，这里就会作为敌人出现，由于她和很多敌人一起行动所以还是很棘手的。其他没有什么特别需要注意的地方，排好阵型，正面直接进攻即可。



波姆妮特没有在第十话加入的情况下，战后再次作为辅助单位加入。

第十七章

宿场町トレイユ

●在シャオメイのお店和シャオメイ对话

宿屋・忘れじの面影亭

●在食堂引发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv26，出战同伴不超过Lv25。

敌人数量不算多，但是有头有脸的BOSS级别角色创下了纪录，而且都是一同行动，大范围的召唤术必不可少，料理也应该准备充分。如果之前没有重点培养一两个法师的话，这将是一场格外艰苦的苦战。

帝国领

●タラントス国境地帯

●在アルマンの农场触发事件

战斗

■BRAVE CELAR条件：主人公不超过Lv27，出战同伴不超过Lv26。

要注意的是由于对方支援的存在，我方的召唤术有被无效的可能，关键时刻如果被无效一个召唤术那将是致命的，因此还是多派出物理攻击单位吧。杂兵清得差不多时把BOSS**クラウレ**引出来用必杀技一回合消灭他吧。

第十八章

宿屋・忘れじの面影亭

●在院子和龙之子对话

●在客室和御使们对话

宿场町トレイユ

●在ため池与アルバ和ルシアン对话

●在ブロンクス邸与リシエル和ポムニット对话，得到トラストム－ン、钢机阵の杖、救急セット

●在ミントの家与ミント和カサス对话

●在私塾和ゲック等人对话

帝国领・タラントス国境地帯

●在シトリス高原和シンゲン等人对话

宿屋・忘れじの面影亭

●在店の出入り口触发事件

■夜会话

可随意选择。

第十九章

战斗

■BRAVE CELAR条件：无

难度不大，但是地图很大，敌人很分散，依然要依靠"引蛇出洞"战术。保留一定MP对付最后的BOSS基安。所有魔法和特技打上去应该可以一回合打倒他。

最终章

エニシア作为辅助角色加入。

战斗

■BRAVE CELAR条件：无

消灭开始的核心后战斗进入第二部分，回复MP，开始攻击最终BOSS后地图再次扩大。

最终BOSS共有3000的HP，不满2000时一只触手切断，不满1500时两只触手切断，不满1000时左侧的头消失。

丧失した真实の影：每回合必发动，召唤两个杂兵。

里切りの破片：每回合必发动，随机攻击四次，如果落点上有单位存在则受到伤害。

堕侧の牙痕：单体攻击。

深怨の暗に续く扉：对正面平台全体发动大伤害攻击。

o限に歪む葛藤：吸收杂兵回复HP。

极其艰苦的一战，尤其留意MP的使用和回复单位。都走到了这一步就不要吝惜什么了，能用的都用上吧。

完成后可以开始二周目，继承要素如下

●召唤词典和召唤兽的等级。

●队伍的能力。

●道具、钓饵和料理素材，每种召唤石保留一个。

《最终幻想》系列移植GBA计划终于接近尾声，2D版FF最强作终于正式登场！12年前被誉为家用主机最强RPG的作品可是曾经感动了一代人啊！

FINAL FANTASY VI ADVANCE

GBA	本刊译名：最终幻想6 ADV			
	SQUARE ENIX	5040日元	2006.11.30	CERO A
角色扮演	卡带	日版	1人	128Mb

经历燃尽一切的"魔大战"后，魔法已经从世界上消失，在那之后，1000年时光流逝，人们发明了铁、火药、蒸汽，并使用机械的力量使世界复苏。但如今，又有人希望复活传说中魔法的力量，从而以强大的武力来支配世界。

人哪，又要重复着过去的错误吗……

CHAPTER 1 谜之少女

三架由人驾驶的魔导机甲降落到白雪茫茫的炭坑都市，其中一人竟是一位妙龄少女，听两名士兵交谈的口气，似乎这是个天生就拥有魔导力量的姑娘，不过，因为加在头顶的饰物，使她毫无本身的思考能力，只会依据命令行事而已。

神秘的魔导机顶风冒雪地穿入炭坑都市那鲁歇，在少女的领头下，都市的守卫根本不堪一击，这时突然传来情报，"传说中的冰封的幻兽已经从新挖掘的矿井中走出"，三人继续前行，终于来到一扇关闭的大门前。士兵粗暴地用魔导机甲撞开大门，却遭到守卫的阻拦（可怜的炮灰），摆平他继续前行到矿井的最深处，与一个蜗牛一样的怪物遭遇……

这是游戏中的第一个BOSS，雷属性的它外壳积聚有巨大的电流，攻击外壳遭到雷电击，当它头伸出时攻击头部，一轮后头缩回壳中，这时等待即可，做些回复也可以，下一轮头又会伸出，迎头痛击，反复几次即可搞定。

在矿井的最深处终于见到冰封冻住的幻兽，正在大家纳闷时，幻兽突然发出奇怪的光芒，竟然和神秘的少女产生了共鸣，一阵大爆炸后，少女失去了知觉……

当少女从昏迷中苏醒过来时，却发现自己已置身于一座大屋之中，陪伴自己的是一位慈祥的老人，"头……好痛！"少女呻吟着。

"操纵饰带已经脱落了，"慈祥的老人回答，"他们给你戴上了这个，你的思想就会停止，然后按别人的命令行事，不要紧，摘掉它后过段时间你的记忆就会慢慢恢复的。对了，你的名字是？"

"我……我叫蒂娜……"天生就拥有魔导力量的少女回答。

正在房间中休养，突然从门外传来巨大的声响，一群人吵嚷着要求老人交出骑魔导机甲的少女，并称她是"帝国的走狗"，不过蒂娜对这一切似乎茫然无知，感到难以解释的老人只好给蒂娜指引了一条从矿井后面离开的路，让她独自逃走。

虽然蒂娜万分小心，但还是在通过一座木桥时被士兵发现，消灭他们进入一个山洞，遭到追击的蒂娜慌不择路，最后失足跌进矿井之中，再次昏迷过去……朦胧中，记忆却如潮水般涌来。

"嘿嘿，把这个东西给她戴上的话，她就会按我们的意思行动了……"一个科学家模样的人——杰夫卡大笑着，随即，画面跳到了蒂娜作战的场景，伴随着杰夫卡的笑声，蒂娜轻松地解决了敌人……

"帝国的魔导力量复活了！只有被选中的人才能使用这种圣的力量！现在，是我们统治世界的时候了！"伴随着杰夫卡热情洋溢的解说，士兵们爆发出一阵欢呼……

画面转到了蒂娜离开后的屋子，一位流浪汉模样的男子进入了屋内，并大言不惭地称自己为"财宝猎人"，原来，他是被老人叫来的，一进门就不耐烦地问东问西。

"其实，我已经见到了我们以前说起过的那位少女。"

老人的话令流浪汉洛克大吃一惊，天生拥有魔导力的少女，似乎于他们有着重要的意义，洛克决定带少女去见一位叫"费加罗国王"的人。

洛克在山洞中找到了昏迷的蒂娜，却遭到了追赶士兵的袭击，好在好心的莫古利突然出现帮忙（此BOSS身上可偷到一把目前来说还不错的武器），打败BOSS后，洛克背着蒂娜来到一处机关前，朦胧中，蒂娜苏醒了过来，并为自己的失忆痛苦不已。

"放心吧，我不会扔下你的，一定会保护你。"洛克的承诺，让蒂娜安心地伏在他身后。

走出山洞后，在城中随便逛逛，顺便熟悉一下游戏的系统（城上方有"初心者之家"）。

离开炭坑都市后，洛克带着蒂娜继续南行，来到沙漠中的费加罗城，这是一座机械力量高度发达的城市，而年轻的国王更是一位机械文明的天才。

被费加罗仔细端详着脸庞，蒂娜有点不自在了，"是不是因为我的力量，你们才对我这么好？"

"啊，不不不，是你的美貌俘获了我的心啊，什么魔导力，那倒是次要的东西了……"

费加罗一番油嘴滑舌的恭维似乎在蒂娜身上起了反的效果，让他大感失落……随后，蒂娜来到费加罗城闲逛，在西边的小屋中打听到国王艾德的不少"逸事"，包括连老太婆也不放过和要小女孩长大就跟他结婚……（汗）以及，他有一个为了追求自由而放弃了皇族地位的孪生弟弟马修……

先在城里补充一下装备，返回王宫去找艾德国王，正当他又在对自己的城堡大吹特吹时，突然得到报告帝国的人来了，"又是那个杰夫卡！"国王喃喃道。

所料果然不差，杰夫卡一进城就大呼小叫这里的气候实在太糟糕，鞋里总是沙什么的，然后耀武扬威地炫耀了帝国的战绩，威胁艾德国王将蒂娜交出，"我们这里的姑娘像星星一样多，不知道你要的是哪一位……"艾德国王的调侃终于激怒了杰夫卡，他甩下一句"但愿费加罗不会被灭亡"便快快而去。

"对不起，本想好好和你谈谈的，但是现在得准备作战方案了……"艾德国王将蒂娜安排给洛克，跟着洛克来到一间隐蔽的小屋，蒂娜才知道洛克"小偷"的身份，（不过洛克自己一直自豪地称自己为"财宝猎人"），他告诉蒂娜，艾德国王虽然表面上是帝国的同盟军，但暗中却是反帝国组的的联系人，而且，蒂娜在炭坑都市里遇到的老人也是反帝国组织的成员。"你以前一直被帝国操作着，以后你将以自己的意志而行动，不用过度地忧虑它，很快，一切都会见分晓的。"洛克这样开导迷茫中的蒂娜。

半夜里，嘈杂的响动突然惊醒了艾德国王，原来是王宫中突起大火，原来又是杰夫卡的破坏，他来势汹汹地再次威胁艾德国王交出蒂娜，叫嚣着要烧死全城的人，出乎预料地，艾德国王突然一个人跳上了路行鸟……

"嘿嘿嘿，国王大人要一个人逃脱了吗？"杰夫卡的幸灾乐祸没能持续一会，突然发现艾德国王已经带着蒂娜和洛克逃之夭夭，更让人吃惊的是，在巨大的机械力作动下，整个费加罗城开始缓缓沉入金黄色的沙漠之中，剩下目瞪口呆的杰夫卡。不过他也不是吃素的，立刻将矛头转向了逃跑中的三人，又是一场与魔导机甲的战斗。战斗中，蒂娜出人意料地使用了魔法，从没见过这等光景的洛克与艾德国王惊得大叫起来，反倒让蒂娜不好意思了，在蒂娜强大的魔法帮助下，三个人轻松战胜魔导机甲，在杰夫卡眼前扬长而去，把他气得吹胡子瞪眼睛。

三个人奔驰在沙漠中，"那些人是坏人吗？"蒂娜问，"我……好怕。"

"你的魔法力量，是这次战争的关键所在，有着

能够与幻兽相呼应的某种联系，”艾德回答，“我们都是反帝国组织的人，你愿意见见我们的首领巴南吗。”

“我……什么都不知道，这种力量是自然而然使用出来的……”

“应该说……天生具有魔导力量的人类是不存在的……”艾德沉默了片刻，开口说道，如果这种力量落入了帝国之手，那世界就完了，所以我们希望你去见见巴南，把一切弄个水落石出。”

骑着路行鸟在原野上奔驰了一阵，来到东南方的一个山洞前，洞中有恢复之泉，另外宝箱中的物品会随打开的时期不同而出现不同的物品，不过我这样的人是没什么耐心了……出洞后南行就到了南费加罗城。

刚进城就见到一个蒙面装束的神秘黑衣人，在酒吧又再次遇见了他，傲慢的态度顿时激怒了洛克，最后还是艾德拉住了他。原来黑衣人是一位孤高的刺客，影忍。城里右上方的豪宅二楼书架中有密道，通向监狱，拿宝箱。出城后一直向北走到达克斯山，在山中一座小屋里，艾德竟意外地发现了弟弟马修用过的餐具和喜欢的花，难道马修就隐居在这里吗？！询问当地人得知这些器物的主人已经进山帮师父寻找儿子巴鲁克斯，三人又进入克斯山，克斯山中有许多山洞，不同的出口有很多宝箱，有耐心的人不妨仔细探索一番。奇怪的是，似乎总有一个黑影走在大家的前面，但又追不上它，一路前行，走过一座吊桥，循盘旋的道路，终于来到克斯山的谷地。在一个山洞口碰到了巴鲁克斯，不过和他提到马修时他却是一副很紧张的样子，当洛克询问刚刚在前面的黑影是不是他时，巴鲁克斯更是跳起来要和大家战斗。

战斗进行到半途时，马修突然出现了，他愤怒地质问巴鲁克斯为何要杀死自己的父亲，“为什么……奥义的继承人不是亲生儿子的我，而是你这样的拣来的外人！”巴鲁克斯咆哮着。

“不对，巴鲁克斯，那是因为你的天资……”

马修的话还未说完，巴鲁克斯就愤怒地亮出自创的“奥义”，将在场所有人都吹走了，只剩下了马修，这时出现了必杀技的指令。

CHECE POINT：选择战斗菜单的第二项“必杀技”，这时指标停留在马修的身上，这时先别急着确认，先准确地输入“左右左”的指令，然后再确认，过一会马修就会自动使用必杀技了，by the way，到了后期，所有的斜向指令都可以用正向指令替代，比如斜左下和斜右下都可以用下来代替，省事不少。

一招打败巴鲁克斯后，被“吹飞”的艾德等人也回来了，没想到长得像只熊的马修竟然和艾德是双胞胎兄弟，蒂娜真是大大地吃了一惊。原来，马修一直对哥哥有所误解，以为费加罗城打算一直维维诺诺地做帝国的奴隶，却不知道哥哥一直在暗中为反帝国组织服务。当得知哥哥一行正要去反帝国组织“回归者”的总部采取行动时，感觉自己的力量对和平有用的马修欣然加入了队伍。

CHAPTER 2 回归者

穿过克斯山脉，再向北就来到反帝国组织“回归者”的基地，终于见到了反帝国组织的首领巴南，他告诉蒂娜，虽然她的力量有着巨大的破坏力，但是也带来了潘多拉盒子中的最后一样东西——希望，力量看不是诅咒之物，而是希望之光。

“我最重要的人被帝国军杀害了，所以我加入了这个反帝国组织。”洛克告诉蒂娜。

“可是，我没有重要的人被帝国伤害啊。”蒂娜非常迷茫，“也不会有谁认为我很重要。”

“也许，有人认为你对他来说很重要也说不定……”洛克留下一句意味深长的话。

经过慎重的思考，蒂娜终于答应做反帝国组织的“希望之光”，但她心中也充满了恐惧和不安，巴南随后交给她一个护身符。（如果前两次都选拒绝的话第三次得到的物品将会有变化，不过对于前期来说还是第一个物品更好些。）

随后，众人召开了作战会议，巴南告诉大家，帝国掌握了魔导力，将它用于战争之中，但它是怎样复苏魔导力的呢，关键就在于幻兽。现在，帝国已经召集了全世界有名的学者，一起为它效命研究幻兽，进攻炭坑都市也是为了这个。有一种说法，是从幻兽的身体中抽出魔导力，注入人类的身体里。

“要对抗帝国，我们也非得到魔导力不可吗……”

“那样的话，只会陷入第一次魔大战那样相同的错误中，我在思考是否能与幻兽交谈。”

巴南的话让大家大吃一惊，“如果再让蒂娜与幻兽产生一次感应的话，或许幻兽就会苏醒，但这事必须有蒂娜的合作才行。”

沉默了片刻，蒂娜终于答应试一试。

正在商量之中，突然有士兵进来报告，帝国的军队已经从南费加罗往这里进发了，原来反帝国组织的基地已经被发现，不得已，大家只好放弃这里，巴南，艾德计划带着蒂娜重返炭坑都市，去寻找那只冰封的幻兽，使蒂娜了解自己的力量。

逃亡战役的要点是保护巴南，一旦他死亡就意味着游戏结束了。漂流之中有遇到一个岔路口，选上会重新绕一个大圈，选下会和一只章鱼相遇。其实这是一个让你练级的地方，直接挑战章鱼的话可能让巴南被一击必杀，所以还稍微练练吧。

和章鱼战斗让蒂娜使用火焰魔法，打了一段时间后章鱼沉入水中。

木筏着陆后，三人继续向炭坑都市进发，但却被门前的守卫当成了帝国的人而被拒之门外，不得已，三人只好按照以前洛克的方法打开按暗门的机关，按照蒂娜逃生的路原途返回即可。终于与搭救蒂娜的老人再次相遇，见到巴南真是让他百感交集，他告诉大家，自从看到矿井里的幻兽后，大家都非常不安，到底是救世主还是地狱的使者？每个人都生活在恐惧之中，只有通过蒂娜弄清了答案，才能让大家放心。

随后，与马修和带着莎莉丝的洛克在炭坑都市会合，大家找到了炭坑都市的长老，向他表达了希望炭坑都市加入到反帝国组织的队伍中的意愿，



正当大家争论不休时，突然传来了帝国军队来攻的消息，原来又是杰夫卡！虽然炭坑都市极力想保持中立，但是人们意识到，即使他们不希望卷入战争，而情势也不容许他们置身事外了，在杰夫卡顺我者昌逆我者亡的叫嚣中，炭坑都市的人们终于选择了一战。所幸帝国军队狙击的幻兽已被转移至山谷，大家决定在那里死守。

看到天生具备魔导力的蒂娜，莎莉丝非常吃惊，她告诉蒂娜自己是从小被帝国注入魔导力量的人类。很快，战斗开始了，原来，莎莉丝是帝国军的“叛徒”，大家齐心协力打退杰夫卡的进攻，检查幻兽发现它好像并没有受到伤害，突然间，从幻兽身上又放射出异光，蒂娜又与幻兽发生了共鸣！蒂娜的身体突然产生了变化，飞向了空中……而众人却被这股巨大的力量震昏……

当大家醒来时，蒂娜已不知所踪，情急之中，大家决定兵分两路，由洛克、马修、艾德组成一队去寻找和保护蒂娜，另一组保护炭坑都市。从蒂娜飞走的方向看来，众人认为利用费加罗的移动城堡可以在库林村或者基多鲁镇找到些线索。

走出炭坑都市，向南来到费加罗城（这时如果由艾德领队购物价格减半），这里也会发生一些艾德和马修的回忆剧情，原来，艾德和马修的父王是为帝国所毒杀，留下了两位王子，决心复仇，不希望沉溺于王位之争的马修选择了离城而去，加入到反帝国的战斗中，如今10年过去，兄弟两终于重逢，并为着共同的目标而奋斗。

开动移动的费加罗城，来到西方的科利顿，进入村子，村子的上方是洛克的前女友蕾切尔的家，因为洛克总是喜欢探索宝物，结果在一次探索行动中，洛克遭遇了危险，蕾切尔奋不顾身地保护了洛克，自己却掉入了深渊……之后，蕾切尔并没有因此丧命，但却失去了记忆，再也不认识洛克，在朋友的劝说下，伤心的洛克终于离开了村子，然后，放心不下心上人的他一年后又返回了这里，可是，蕾切尔已经在帝国军的袭击中丧生，就在临死前，她恢复了记忆……她对村人们说着，如果一个叫洛克的人回到了这里，请帮忙告诉他，“我爱他……”

（这里的剧情还有很多段，带不同的人来会有不同的情况发生，另外，在宿屋中还可以让影忍加入，过夜的话可以以梦的形式看到影忍的过去。）

CHAPTER 3 幻兽之秘

随后长途跋涉来到沙沙镇，这里阴雨连绵，盗贼横行……在这个充满机关的神秘城镇里搜刮了一番宝箱，进入一个挂有装饰品牌子的楼房，一直向上走，打败BOSS后，终于在道路的尽头发现了蒂娜和一位老人……



正当大家惊喜地发现蒂娜时，蒂娜身上神秘的力量再度爆发，将众人吓了一大跳。“生命没有危险……只是，突然使用了不常使用的力量，所以身体有些受不了。”看着众人疑惑的目光，老人解释，“我拉拉姆，幻兽拉姆。”

幻兽？幻兽不是另一种形态存在的东西吗？老人告诉大家，幻兽有各种各样的形态，只是恰好拉姆的形态和人类非常相似，所以很不容易被人类识别，才得以在这里安宁居住。

“为什么……幻兽要隐藏自己的身份呢？”洛克

很奇怪。

"因为，人类和幻兽是无法共存的，因为魔大战。"老人语声缓慢地诉说着过去，"魔大战中，人类从幻兽的身上抽取力量，制成魔导战士，幻兽不希望卷入人类无意义的战争，所以选择为自己创造了一个结界，并在那里过着不为人知的生活。"

"可是，20年前的一天，有人闯入了这个幻兽界。发现了我们的秘密后，他从幻兽的身体里抽取了力量，创造了无敌的军队，那就是帝国的创始人，虽然后来幻兽们发觉了这一情形，并创造了屏障将人类赶出，但是，那时候被抓走的幻兽仍然残留在帝国的研究所里，进行着魔导实验，而我……算是死里逃生躲到了这个偏僻的城镇吧。我在这里看到失控的蒂娜，把她带到了我的住所。"

洛克突然想到一个问题，"那，蒂娜也是幻兽？！"

"不，她好像和我们不一样，她对自己的存在感到很不安，并因此而痛苦，所以，只有让这个少女完全认清了自己的存在，才能消除她的不安。也许……我那些被关在帝国魔导研究所里的同伴能够帮得了她



……"老人喃喃道，"帝国的方法完全错了……从幻兽的身体里抽取力量……根本无法完全发挥魔导的力量，幻兽只有变成魔石，才有完整的魔导之力。"

"幻兽死亡的时候，力量将会以魔石的状态保存下来……"说完，拉姆拿出几颗魔石，"还有……我自己……"

在众人的惊愕中，拉姆将自己幻化成了一颗魔石，"使用幻兽的力量，连星星都能够毁灭……所以，不要再发生魔大战这样的悲剧了……"

CHAPTER 4 歌剧院魅影

众人商讨下一步的作战方针，决定分出两对人马，一对进攻帝国研究所，寻找被关的幻兽，另一队人负责加强炭坑都市的防守。因为熟悉帝国的情况，莎莉丝和洛克决定前去帝国，因为道路很难通行，大家打算借助贵族的力量。

从沙沙镇出发，来到曾经路过的夏多鲁镇，镇的南方有一座豪华的歌剧院，这正是贵族们喜欢的地方。在这里，莎莉丝被误会成歌剧院的女主角，而且，恰好歌剧院的团长正在为一件事情而烦恼——这就是山贼希捷亚声称要在演出时公然绑架剧团的女主角。据说，这个名叫希捷亚的人亦正亦邪，再加上他拥有一条世界上独一无二的优秀飞空艇，所以非常难缠。

"有了飞空艇不是就能去帝国了吗！"这个消息让莎莉丝眼前一亮，一个大胆的计划顿时形成了，莎莉丝决定冒充剧团的女主角让希捷亚"拐走"，从而得到这条飞空艇！

计划立即得到了团长的赞赏，很快，演出开始了~这是一场关于战争的剧本，战场上的士兵思念着家乡的姑娘，而家乡的姑娘同样担忧着战场上的士兵，她用忧伤的歌吟唱着心中的想念（歌词的顺序是1-2-1），可是，姑娘所在的城堡战败了，姑娘被迫嫁给了敌方的王子，但她的内心深处，仍然对旧日的爱人难以忘怀……深夜，她一个人走上了露台，唱起了那首思念的歌……与心上人的幻影翩翩起舞……



在一颗流星划过时，姑娘将思念的鲜花抛下露台，因为……舞会上的王子正等待着她……

莎莉丝精湛的演技让台下的洛克看呆了，可是，当他退回演员室时，却在过道上发现一封书信，信中，有人威胁要对演出捣乱。惊讶的洛克赶紧把这一紧急情况报告了团长。

台上，演出正在继续，姑娘的心上人终于带着军队闯入了王宫，王子与平民，展开了爱的争夺，却不知阴谋正在悄然进行。幸好，洛克穿过后台的暗道找到了准备实施阴谋的人，原来他就是章鱼怪，交手中，两人重心不稳，一起落到了舞台正中……洛克干脆一不做二不休地大叫起来，"娶到姑娘的不是王子也不是士兵，而是我！世界第一的冒险先生！"

场上一片混乱，只感眼前一黑的团长只好吩咐乐队继续奏乐，洛克好不容易打败了捣乱的章鱼怪，不料，盗贼希捷亚突然从天而降，掳走了莎莉丝……而歌剧也在这一片混乱中落下了上半场的帷幕……

希捷亚很快将莎莉丝带到飞空艇处，有了莎莉丝做内应，洛克等人也顺利地潜入了飞空艇。虽然大家一番苦口婆心，但希捷亚似乎并不太愿意帮忙，不过终于禁不起莎莉丝的美色答应帮忙，但是条件是要莎莉丝做他的女人。莎莉丝也提出一个条件——以猜银币正反进行一次赌博，两边的赌注分别是飞空艇和莎莉丝本人，不过，聪明的莎莉丝拿出了艾德那枚两面都是人头的银币……包输不赢的希捷亚只得答应带众人前往帝国……



CHAPTER 5 蒂娜的回忆

为了不引起帝国方面的警觉，飞空艇降落在帝国南边附近，往西北走，就来到帝国的首都维克多。在城右方的箱子背后，大家惊讶地发现竟然有一名"回归者"的成员潜伏在帝国的首都，在他的帮助下成功地吸引了守卫的注意，而洛克一行也得以顺利潜入魔导工厂。半途中又看到杰夫卡，他正将两只濒死的幻兽扔进地牢中。等待杰夫卡离开后，洛克两人悄然潜入了地牢，这里已经是白骨累累，两只失去理性的幻兽立即将洛克当作敌人，一场战斗不可避免。

打败雪女和伊弗利特后两只幻兽幻化为魔石，继续前行来到魔导研究所的心脏地带，洛克扳动机关打算将这里的幻兽救出，但它们用微弱的声音告诉洛克，即使这样也无法救得它们的生命，它们情愿用自己的生命化成魔石。

在这里，大家还见到了莎莉丝的养父希德博士，一直以来，他都是以自己的智慧为帝国服务，并将自己的女儿培养成了魔导战士，正当希德博士沉浸在深深的后悔中时，杰夫卡再次出现，并要莎莉丝将魔石全部交给他，让众人误会莎莉丝一直在欺骗大家。为了证明自己的清白，莎莉丝发动了时空魔法，让自己和杰夫卡一起消失……

莎莉丝的力量爆发威胁到了研究所的稳定，众人赶紧飞速逃出（途中有6场战斗，最后一场为BOSS战）。刚逃出研究所就遇到了前来接应的希捷亚，众人一起登上飞空艇。不料，老奸巨滑的杰夫卡这次使出了机械臂……干掉机械臂后，飞空艇终于顺利逃出，向沙沙镇飞去……当洛克把从研究所得到的魔石带到蒂娜的身旁时，魔石与蒂娜产生了共鸣，时光转换后10年前的幻兽界……

幻兽马丁在幻兽界的入口救回了一名昏迷的人类女子，并送给了她一枚幻兽界的护身符，当女子苏醒后，她告诉幻兽马丁，自己已经厌倦了人世，厌倦了那个充满仇恨和物欲横流的世界，当她一个人在暴风中跋涉时，不知不觉地走进了幻兽的领地。当得知人类和幻兽不能共存时，伤心的女子决定不要让马丁作难，一个人离开幻兽界。然而，马丁看出了她的依依不舍，"如果你不想回人类的世界，你可以在这里住下来。"

面对幻兽的邀请，女子却犹豫了，"可是，人类和幻兽是不能共存的……"



"关于这一点，为何不让我们来证明看看呢？"

女子留了下来，并为马丁生下了一个女孩……名字……就叫做蒂娜……

好景不长，很快，帝国的军队破译了1000年前的古书，找到了幻兽界的入口，为了赶走这些掠夺幻兽的人，幻兽的长老打算唤起风暴，将进入这个世界的异物全部赶出，并以自己的身体作为魔法壁，将一切异物永远地挡在外面。但是这样一来，再也没有人能够将壁障打开。

再也不留恋人世的女子，打算与幻兽马丁一起留在了幻兽界，可是，她却遭到其他幻兽的质疑，大家都怀疑是她引来了帝国的军队。就在争执间，风暴魔法发动了，帝国的军队被卷出了幻兽界，混乱中，蒂娜被不小心卷入了风暴，蒂娜的母亲与父亲一起扑向了风暴中的蒂娜。

一切安静下来后，苏醒的统领突然发现身旁正躺着一名陌生的女子和一个小孩，"难道……这就是你和幻兽的……"统领发出了歇斯底里的狂笑，"哈哈……竟然发现了这个，看来，我的帝国梦要提前实现了！"

在女子哭泣中，孩子被夺走了……

终于回忆起自己身世的蒂娜十分担心炭坑都市的命运，于是一行人又乘坐飞空艇返回了炭坑都市（从这个时候起就可以驾驶飞空艇了）。经过了这许多波折，炭坑都市的人们终于同意了与帝国开战，但是，仅仅依靠炭坑都市的资源和移动城堡还无法和帝国的实力相抗衡，最后，"回归者"向蒂娜提出了希望打开封魔壁，去幻兽界寻找力量支持的建议。而这个重要的使命，再次落到了蒂娜的身上。

乘坐飞空艇来到帝国东边的封魔壁监视所，奇怪的是，这里竟然全无守卫，一路畅通无阻地进入了通往封魔壁的洞窟，封魔壁前，正当蒂娜准备以自己的力量打开大门时，却发现狡猾的杰夫卡正跟在身后……一切已来不及阻止，封魔壁终于被打开，一群受惊的幻兽冲出了幻兽界飞上天空，而杰夫卡也被这巨大的气流卷入，奇怪的是，幻兽们竟然都飞向一个方向——帝国的首都！为了弄清这一切，大家决定先去帝国首都了解情况。

飞空艇刚刚起飞，就被一群在空中暴走的幻兽冲撞得坠落在地，落点正好是帝国的西南角，不得已，

只好朝东北方向的维克多慢慢跋涉吧。

终于来到了帝国首都，这里已经是一片狼藉，很意外地，众人在皇城中接到了来自皇帝的邀请。纳闷之中，大家还是跟随侍卫来到皇帝的眼前，这里，大家还见到了希德博士，并从他口中得知了事情的原委，原来，封魔壁打开后，感应到同伴在求救的幻兽们一起飞向帝国的首都，准备营救自己的同伴，却在这里看到无数同胞被残杀，愤怒的幻兽一起暴走，攻击并摧毁了帝都……皇帝感到发狂的幻兽可能会毁灭这个世界，但他却无能为力，只有期望有人能够接近幻兽并说服幻兽，与它们谈判……最后，皇帝表示宴会将在4分钟后开始。

在宴会开始前，要尽可能多地和士兵们交谈，以增加得分（每多谈话1个增加1分，多战斗1场加4分），4分钟后盛宴开始，席间，与皇帝的交谈内容将影响到以后帝国提供的支持。如果得分高的话还可以到帝国军的武器库尽情搜刮一番，并得到特别的道具"赞助"。

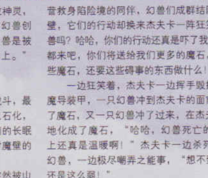
原来，皇帝是想借助蒂娜的力量在人类和幻兽之间搭起一座桥梁，以达到谈判的目的，最后，大家决定由洛克陪同蒂娜前去接触幻兽首领。

出帝都后北行，来到一个名叫祖拉镇的地方，搜购一番后来到帝都南方的奥普镇海港，在这里见到准备一同前往谈判的帝国雷欧将军，他还说要介绍两个人给大家认识，结果让大家吓了一大跳——竟然是莎莉丝和影忍！



在奥普镇住宿的深夜，洛克一个人忍不住爬了起来，走出宿屋，而莎莉丝也在这里，可是人家莎莉丝理都不理他（还在为曾经被怀疑而生气），留下了郁闷的洛克……

第二天，在港口找到雷欧将军启航，到达目的地需要1天的时间，当晚，蒂娜在海风中向雷欧将军透露了自己的心事……作为人类与幻兽的结晶，有权利去爱吗，那么，什么又是爱呢……带着这样的困惑，不知不觉，天亮了……



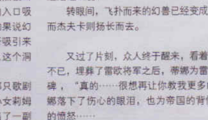
CHAPTER 6 背信弃义

次日，雷欧将军将队伍分成了两组，莎莉丝与雷欧一组，洛克、蒂娜与影忍一组，而洛克和莎莉丝似乎还在闹别扭。

蒂娜三人的小船终于靠岸了，在这块大陆的北边尽头就是魔导村，进入村子之后才发现这里真是个黑店啊……在宿屋住宿一晚竟然张口就要1500G！（别冲动）在村子右上方的屋子里住着一位神秘的老人，用一生的时光追寻着幻兽的秘密，他还有一个可画一切的孙女，不管是水、火、风、雷，乃至人心，都能以画笔描出。当洛克向这位老人请教起关于魔法的秘密时，老人却一概否认并拼命地掩饰自己所知晓的东西，但这一切又怎么能瞒得过洛克呢。

不得用，大家只好决定先在这里多呆些时日，以便弄清其中的蹊跷。这时回到宿屋，价格大跳水，降成了1G……深夜，那位神秘的老人突然闯入宿屋，叫醒洛克说隔壁的屋子起火了，而孙女却还在屋内……蒂娜和洛克急忙赶到着火的屋子前，洛克惊讶地发现，老人居然在释放魔法灭火，但村长却说禁止使用魔法，但情况越来越紧急，村长也顾不得那么多号召大家一起加入灭火的队伍，可惜火还是越来越旺，转眼间，大宅将倾，蒂娜、洛克和老人奋不顾身地冲入火海，终于发现了制造大火的元凶(该BOSS对冰属性弱)——一场大战将它消灭后，众人正准备救出老人的孙女时，房子却突然倒塌，好在关键时候影忍突然出现，将女孩和大家一起救出了火海。

为了感谢洛克等人救出了自己的孙女，老人终于说出了事情的原委，原来，这个村子是1000年前，魔大战后魔法师们为逃避追杀而建立的避难所，然后魔法师们在这里时代诞下了族人，为了避免被世人发现再起纷争，他们隐藏着自己的身份，过着与世无争的生活。



最后，老人告诉大家，西方一座山中散发着怪异的魔法，传说那里就是魔石的发源地，众人决定前往一探究竟。

出村庄后不远就看到一个山洞，进入山洞后一路前行，不想，沿途却遇见了老人的孙女，原来她也跟来了。在山洞的深处，众人还发现了"三斗神"的雕像，雕像的表面还刻有细小的字迹，老人告诉大家，三斗神就是传说中在这个世界上创造出魔法这种力量的三位神灵，也就是大家所谓的造物主，为了纪念他们，幻兽创造了三斗神的雕像祭祀在这里。"也许，幻兽是被这些古代雕像的魔力所吸引，而来到这个岛上。"蒂娜猜测。

"因为疲于战斗，最后，三斗神将自己石化，永远长眠，而他们的长眠之地，传说就在封魔壁的尽头。"

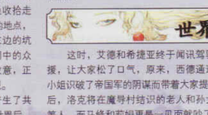
这时，蒂娜突然被山洞里一个黑洞洞的入口吸引了注意力，"如果说幻兽被雕像的魔力所吸引来到这里的话，那么这个洞口的背后应该是……"

正当大家仔细阅读着神像上的小字时，那只歌剧院里捣乱的该死章鱼又出现了，这时老人的孙女莉姆突然发挥了她的特长——画画——给章鱼画出了一副超级写实派大章鱼，终于将这只讨厌的大章鱼收拾走了，一行人继续前进，中途来到一个有三个坑的地点，上面和右边的坑掉落后都可以拣到宝箱，而左边的坑掉落则继续前行，终于……见到了聚集在山洞中的众多幻兽……但是，它们都对洛克一行充满了敌意，正在剑拔弩张的时候，幻兽的首领尤拉终于出现。

奇妙的事情发生了……蒂娜竟然和尤拉产生了共鸣，原来，幻兽们一起冲出幻兽界进入人类的世界后，全都无法控制自己的力量，因而摧毁了一个城市，造成了许多无辜的伤亡，对此，尤拉深深地感到歉意，并表示愿意随蒂娜一起与帝国谈判。

在蒂娜的帮助下，幻兽的首领终于与帝国的将军坐到了谈判桌前，尤拉首先对人类表示了歉意，认为自己做出了许多不应该做的事情，给人类造成了很大的伤害，而雷欧将军也为人类对待幻兽的粗暴感到羞愧，"我们一直将你们当作战争取胜的力量，一直在重复魔大战的错误……"在友好的气氛下，洛克深深地感觉自己已经完成了使命，和平的时代就要到来了……在这样美妙的情景中，洛克和莎莉丝也终于冰释前嫌。

谁也预料不到的事情发生了……突然，欢乐的场面被一阵怪异的笑声打断，阴魂不散的杰夫卡又来了！这次他还带来了帝国的魔导装甲队，将猝不及防的众人击到，无比惊骇的雷欧将军愤怒地质问杰夫卡到底想干什么，杰夫卡却回答说这一切都是皇帝的旨意。目瞪口呆的雷欧感到一种被欺骗的耻辱，这时，帝国的皇帝也再次现身，他用抱歉的口吻告诉雷欧，"对不起啊，连你也骗了，这一切都是为了得到魔石，我的心意，希望你能够理解……"



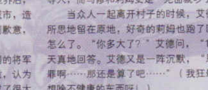
"可是、可是……！"激动与惊愕交织，雷欧将军竟然说不出话来，突然皇帝的身影消失了，又变成了杰夫卡出现，他狞笑着嘲弄雷欧竟然分不出刚刚只是他制造的幻影，他一边嘲笑着说要向皇帝报告雷欧"叛变"，一边出手杀死了激愤得大意的雷欧……

突然间，大地传来了阵阵波动，为了营救身陷险境的同伴，幻兽们成群结队地涌出了封魔壁，它们的行动却换来杰夫卡一阵狂笑，"这不是幻兽吗？哈哈，你们的行动还真是吓了我一跳呀，来吧，都来吧，你们将送给我们更多的魔石，等我收集了这些魔石，还要这些碍事的东西做什么！"

一边狂笑着，杰夫卡一边挥手毁掉了停在一旁的魔导装甲，一只幻兽冲到杰夫卡的面前，瞬间被变成了魔石，又一只幻兽冲了过来，在杰夫卡的手中无力地化成了魔石，"哈哈，幻兽死亡的魔石，拿在手上还真是温暖啊！"杰夫卡一边杀死飞蛾扑火般的幻兽，一边极尽嘲弄之能事，"想不到啊，幻兽居然还是这么弱！"

转眼间，飞扑而来的幻兽已经变成了一大片魔石，而杰夫卡则扬长而去。

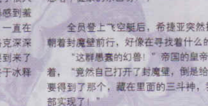
又过了片刻，众人终于醒来，看着发生的一切伤痛不已，埋葬了雷欧将军之后，蒂娜为雷欧竖起了一块墓碑，"真的……很想再让你教我更多的东西……"蒂娜落下了伤心的眼泪，也为帝国的背信弃义感到无比的愤怒……



CHAPTER 7 世界崩坏

这时，艾德和希捷亚终于闻讯驾驶飞空艇赶来支援，让大家松了口气，原来，西德通过勾引送茶水的小姐识破了帝国军的阴谋而带着大家提早逃了出来。随后，洛克将在魔导村结识的老人和孙女介绍给了艾德等人，而马修和莉姆更是一见面就吵了起来……

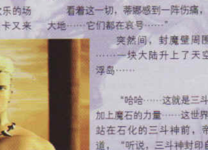
当众人一起离开村子的时候，艾德却一个人若有所思地留在原地，好奇的莉姆也跑了回来，询问艾德怎么了。"你多大了？"艾德问，"10岁呀！"莉姆天真地回答。艾德又是一阵沉默，"恩……这可是犯罪啊……那还是算了吧……"（我狂晕，他脑子里在想啥不健康的东西呀！）



全员登上飞空艇后，希捷亚突然探测到帝国军正朝着封魔壁前行，好像在寻找着什么的样子。

"这群愚蠢的幻兽！"帝国的皇帝志满意得地呼喝着，"竟然自己打开了封魔壁，倒是给我们省了事，只要得到了那个，藏在里面的三斗神，我的梦想就要全部实现了！"

看着这一切，蒂娜感到一阵伤痛，"那座岛屿……大地……它们都在哀号……"



突然间，封魔壁周围的大地裂开了……一块大陆升上了天空，成为了一座浮岛……

"哈哈……这就是三斗神的力量吗，再加上魔石的力量……这世界就是我的了！"站在石化的三斗神前，帝国的皇帝自语道，"听说，三斗神封印自己的方位是为

了平衡力量，如果将方位错开的话，这个力量将大得足以毁灭世界……"
皇帝的自语让蒂娜大吃了一惊……
"我们冲进去！"希捷亚向飞空艇发出了指令！

准备好一切就向着魔大陆进发吧，不过队伍只能由三个人组成，组好队后来到控制器前，这时会多出一个前往魔大陆的选项。在前往魔大陆的途中会遭遇帝国的空军，发生连续6场战斗，然后又是那只阴魂不散的章鱼……这次它还带来了"后援"……战斗胜利后伙伴们会被吹飞，直接掉到了魔大陆，没想到，这里竟然看到了被吹飞的影忍。



正当皇帝沉浸在自己的春秋大梦中时，却没有留意身后那双欲望的眼睛，借助三斗神的力量，杰夫卡索性发动制裁之光干掉了皇帝，并将他的尸体扔下了魔大陆，最后……他破坏了三斗神的位置，打坏了世界的平衡……

大家终于赶到了三斗神所在的位置，没想到莎莉丝惦记着养父希德博士，也赶到了魔大陆。可众人却被杰夫卡困住，千钧一发之际，影忍出现了，他救出了被困住的同伴们，并独立迎战杰夫卡。可是，杰夫卡并没有因此放过大家，他抛出了一只怪兽，化成一道银光追赶众人，在6分钟的时间限制里必须离开魔大陆，逃跑的尽头就是飞空艇，先别忙着离开！别忘了还有一位为了让大家逃走而独立迎战卡夫卡的影忍！在飞空艇旁坚持等待，直到最后的5秒，影忍终于赶来了！带上同伴一起离开吧，飞空艇升起的那一刹那，魔大陆终于土崩瓦解……

这一天……世界崩坏……



一片沙滩上，莎莉丝终于苏醒过来，而希德博士却病倒了，要使他恢复体力，就必须上海滩给他抓鱼，鱼分4种，游得越快的越好。如果回来时发现没有最快的鱼了可以回去和博士说几句话，再回海滩时就会发现好鱼又出现了，另外，和海边的鸟儿交谈，就会有一尾鱼停止不动。

恢复健康的希德告诉莎莉丝，他熬夜做了一条木筏，他认为，伙伴们一定都还活着……

（这里如果没能把希德博士救活，那么莎莉丝就会在海边跳崖自尽，不过没关系，海浪会把姑娘送回岸边的，莎莉丝还会从一只受伤的小鸟身上看到洛克给它裹的绷带，然后返回屋中，会看到希德博士的遗书，书上记载着小筏子的位置……）

两个人乘着筏子出发，在一片大陆旁靠岸，并来到了奥普镇（这里记得买一个可以从战斗中快速脱出的道具テレポスト－ン），在镇里随便聊聊可以打听到一些关于"死神鸟"的传闻以及马修的消息。随后来到北边的祖拉镇，一阵闪光吸引了莎莉丝的注意，原来，这个镇子正受着制裁之光的攻击，全靠着马修一人苦苦支撑。然而马修也无法阻止房屋的倒塌，而房屋里还有孩子……莎莉丝必须在马修仅仅能够支持的6分钟内将房屋内的孩子救出。可恨的是房屋里还有怪物捣乱，这时テレポスト－ン就起了大作用……

找到孩子后，原路返回与马修会合，出城，先往东走，到了蛇道，随后继续往东走到莫布里兹村，不过可以暂时不去，先转向北走，来到尼吉亚村。在咖啡屋与盗贼们对话打听到一个酷似艾德的盗贼头头，随后在集市上看到他，不过，这个人却声称自己是杰拉德。然后跟随盗贼来到南费加罗城，在旅馆二楼右边的房间里再次遇见那个叫"杰拉德"的人，不过他还是不认帐。

在盗贼们离开城市之后，去路行鸟之屋租用一只路行鸟，来到城西边一点的山洞中，再次遇见盗贼团体，随后来到费加罗城，这里又遇到了杰拉德，原来，费加罗城出了点问题，跟这盗贼有关，艾德不得不隐瞒自己的身份，混入这群盗贼之中，让他们将自己带入秘密洞穴，（而且这群盗窃还是艾德亲手将其抓进牢房的……）最终终于修好了这座移动城堡，一路潜行，顺利地来到科利顿。

在宿屋找到希捷亚，失去飞空艇的他却是一副一蹶不振的样子，总嘟囔着什么自己失去了翅膀什么的，不过莎莉丝最终还是把他拽走了，并让他恢复了对世界的梦想。

希捷亚很快又弄到了一艘飞鹰号（这也是他以前有点感觉的女孩子的飞空艇吧），找齐同伴，准备完备后就可以向着杰夫卡盘踞的瓦砾之塔进发了！

将飞空艇的影子对准塔顶降落就可以进入塔内，然而，莎莉丝却犹豫起来，"三斗神是在幻兽界掌握魔法的神，如果我们把神打倒了，那会怎样……幻兽、魔法，都会从世界上消失吗，那蒂娜……"

蒂娜沉默了……

穿越复杂的道路，众人终于站在了杰夫卡的面前，"欢迎诸位的到来，我知道你们一定会来的。"他摊开手，"我一直在思考着……该对你们说什么话。"

"你到底要破坏到什么时候！"洛克愤怒地质问。

"我已经得到最强大的力量了，看吧，"杰夫卡轻松地挥一挥手，众人便被一种奇妙的力量驱使漂浮到了空中，"用这样的力量来对付你们，简直是轻松至极，一切最终都会毁灭的……为何明知道死亡必然来临，为何还想生存，为何还要去努力创造呢，死亡，一切化为乌有……不是吗？"

"不对！"蒂娜突然反驳，"重要的不是结果，而是，我们为何而活着……我们创造了什么……我们应该守护什么……寻找这些，不是很有意义的事情吗！"

"那么，你们寻找到了什么呢？在这里万物将死的世界里。"杰夫卡嘲笑着。

"找到了！那就是爱心！"蒂娜回答。

"一个……你必须守护的人！"洛克回答。

"朋友……还有亲人！"影忍回答。

"创造一个和平而有序的国家！"艾德回答。

"一个疼爱我，还有照顾我的哥哥！"马修回答。

"一个理解我，接受我的人……"莎莉丝回答。

"一个可爱的孙女。"魔导村的老人回答。

"一个又讨厌又没法扔下的老头子。"莉姆回答。

"一双飞翔的翅膀！"希捷亚回答。

"还有这些伙伴呀！"莫古利回答。

"这里所有的人！"

"好恶心……"杰夫卡恨恨地看着大家，"既然如此，就让我来破坏你们赖以生存的信仰吧！"他挥动制裁之光，照耀了整个世界，"我已经得到了这个世界上无可比拟的力量，其余的渣滓！都去死吧！把一切都破坏掉！！"

最终的战斗展开了……这个号称无敌的家伙实际上也并非不可战胜……他难以置信地看着一切的发生，喃喃自语着"生命……梦想……希望……就是这些东西摧毁了伟大的我！？"杰夫卡呆呆地看着身体一寸寸化为尘土……

高塔崩坏了……蒂娜变身打算带大家赶回飞空艇，突然间，三颗魔石飞上空中消失，魔石……魔法……就要从这个世界上消失了……幻兽也将不复存在……"那样的话……蒂娜……"莎莉丝慌了，蒂娜却沉着地指挥大家，"跟我来，我要用最后的力量带领大家逃出这里！"

一幕幕回忆的场景浮现在眼前，正是这温暖，让我们对世界如此留恋！

大家终于登上了飞空艇，变身的蒂娜也飞上了空中，继续引导飞空艇逃出瓦砾之塔，就在这时，又有几颗魔石从空中消失……

"已经够了……"莎莉丝哭了，"蒂娜，你的力量已经快要……"

飞空艇冲出了瓦砾之塔，蒂娜的力量也越来越弱



……最终，蒂娜失去了力量，朝着地面摔落……飞空艇以极限的速度俯冲下去，希望救到蒂娜，一阵剧烈的震荡，大家都失去了意识……

飞空艇掠过一望无垠的大地，灰色的土地上恢复了生命的绿，蒂娜终于在甲板上睁开了双眼，"谢谢你，希捷亚……"

"我不是说过吗，这是世界上最快的飞空艇呀！"

地面上，万物复苏，人们开始了新一轮的辛劳……蒂娜走到船头，解开了发带，让散开的秀发随风飞舞，无数的飞鸟掠过飞鹰号，这将是一个新的纪元，一个充满了爱与友谊，生机盎然的世界！

全剧终

FF6 ADVANCE 新增隐藏要素

在GBA版本的FF6中，新增了龙之巢、魂之祠两个隐藏迷宫，以及一些新增加的分支剧情。

隐藏要素1——龙之巢（龙之巢）

消灭老版本中的八龙并取得ジハード魔石后，位于世界最北端的隐藏迷宫“龙之巢”便会开启。龙之巢在北方的一个小岛上，这里队伍要分成三组，但只有其中一组要参与决战，所以不妨将主力队员集中到一队里。



登陆之后有两个洞口，先派第1队走右边的洞口，遇到冰龙。

CHECE POINT：这条龙HP较低，有3个分身，以物理攻击为主，对火弱。所以在战略上只要采用物理高防的装备频繁使用火属性攻击应该能很快搞定它。



战胜冰龙后，第一个场景左边的冰之结界开启。第1队返回洞口处，进入开启后的空洞，踩下机关，出现新洞口，切换到第2队，进入新洞口，踩下机关，切换到第3队。进入新洞口，开宝箱得到道具**リネームカード**。随后第3队进入原来被冰龙挡住道路进入“灼热之迷宫”。这里到处都是岩浆，第3队踩住左下的机关，切换到第2队。第2队走右边的洞口进入灼热之迷宫，踩住机关，切换到第1队。第1队进入灼热之迷宫，跳过石阶，挑战被困在岩浆中的风龙。

CHECE POINT：风龙依然是物理攻击为主，但回避率奇高，弱点是雷，考虑到回避率可采用无视回避的技能攻击，如魔法**メテオ**和**アルテマ**。

战胜风龙后，大地之迷宫里的风之结界开启。第1队踩住左边的机关，切换到第2队。第2队向上跳过石阶，回到大地之迷宫。左上的房间里是存档点，也



可重组队伍，踩右下的机关，旁边出现楼梯，切换到第3队。第3队顺原路进入重组房间，切换到第1队，直接进入挑战地龙。

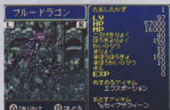
CHECE POINT：对战地龙只要保持浮游状态，战斗前期基本可以毫发无伤，不过地龙濒死时会发动强力物理攻击。



战胜地龙后，大地之迷宫里的结界开启。第1队右行，进入重组房间，然后让第2队也进入，重组。随后，派第2队踩住外面的机关，切换到第1队，进入龙之神殿，骑乌龟渡过水域，从楼梯向上，与水龙遭遇。

CHECE POINT：这条龙擅长水属性攻击，好像这条龙自身也会越变越弱（？！）战胜它后，水之结界开启。通过切换队伍进入炎之迷宫。第1队进入后马上去左上，挑战炎龙。

和炎龙战斗很有意思，它自始至终处于无敌状态，不过HP却在不断减少直至死亡，所以不用考虑攻击，只要撑到它自己完蛋就行了，如果有火属性吸收的防具最好了，另外还要注意它的物理攻击和单体即死攻击，有魔法反射也可以加上。





战胜炎龙后，炎之结界开启，踩机关，切换到第3队，来到大空洞。左上洞口进入心眼之迷宫，中间可以路过第2个重组房间。踩住机关，切换至第2队。第2队来到炎之迷宫，踩机关，切换到第1队。最终三队在第2个重组房间集合。

之后，让第1队回到连接龙之神殿与大空洞的洞口处，沿着曲折的小路继续右行，最后在高地上遇见骨龙。

CHECE POINT：骨龙的特点是每当HP为0时会自动复活，唯一的方法是让它耗尽MP。可以不停地用魔法**ラスピル**削减它的MP。胜利后下方出现新的通路，同时暗之结界开启。



第1队返回心眼之迷宫，去右上岩浆处调查，然后走左边的洞口进入圣なる宫殿，右边房间里遭遇圣龙。

CHECE POINT：圣龙战斗中一直处于HP徐徐恢复状态，要注意回复。为了防止它用魔法回复，可给它施加反射。



胜利后圣之结界开启。通过切换队伍，让第3队在雷之结界前待机。随后第1队和第2队经大空洞右上角的洞口重回龙之神殿。第1队渡河至东岸，一直向右走进入最右边的房间，途经四块石碑，每块都要调查，在尽头遇到八龙中的最后一只——黄龙。

CHECE POINT：黄龙有魔封能力，所以要强化物理连击，并尽量选择无视防御的武器，另外，还要注意防御黄龙的异常状况攻击。



胜利后雷之结界开启。第1队走到原来水龙所在的位置进入右边的房间，把墓碑上的词按**りゅ、うぞ、くの、おう**的顺序排好，右边出现一道新门，进入回廊搜刮装备，当然宝箱里也有些实力很强劲的敌人……

随后，通过切换队伍来到一处红色传送点，传送到最终的决战场所——龙帝之间，让我们和龙帝决一死战吧！

CHECE POINT：龙帝一共有9种形态，8种属性弱点形态+最强形态。每种形态都有一定的HP，行动几回合后或者HP为0时随机转化为其它形态，只有在最强形态击败它战斗才会结束（可以**ライブラ**调查它处于哪种弱点）。据说的，没有什么固定的打法，注意的是龙帝临死前也会使用强力魔法**アルテマ**。击破龙帝后，取得魔石**ディアボロス**。

以后再次来到龙帝之间，敌人将换成“欧米伽武器”，呵呵。



CHECE POINT：这可算是FF6A中最强的敌人了吧，一共有三种形态，HP都是65000，总HP是195000。第一形态主要使用青魔法，全员5000点左右伤害。击破后进入第二形态，很像FF5的“欧米伽”，击破后发动心无い天使，进入第三形态。这时会使用前两个形态的所有攻击和反击技能，究极华丽的**ミッシング**技能基本上每次都能造成我方全灭，所以**リレイズ**状态必不可少，另外，因为对手反击很厉害，所以我方攻击频率也不能太高。



隐藏地点2：魂の祠

已经将龙之巢清盘并通关一次，**モブリズ**村北方小岛的“**魂のほこら**（魂之祠）”开启。

乘飞空艇在**モブリズ**村西北方小岛登陆，这次只需一支队伍了。这里主要可与多达100多种的敌人进行车轮战，其中既有杂兵，也有超强的BOSS，最重要的一点是，这里有很多可以盗取和掉落的珍贵道具。

魂之祠只有一个房间，与中央的幽灵对话便可开战。每场车轮战由几场到几十场普通战斗组成，中间不可调整。制霸魂之祠一共需要进行10场车轮战，总计128场战斗。

车轮战过程中有时会出现一种图鉴上没有的坛子怪（呵呵，喜欢FF系列的玩家应该对它不陌生吧，FF9、FF10中都有它的身影出现），它们会索要一定数量的道具，不过这里满足它们的要求后，它们会逃跑，什么也不留下，但如果击败它们，会得到50000EXP和50000GIL。



CHECE POINT：最后一场车轮战要连战新八龙和龙帝，不过这时候我们的实力应该比进龙之巢的时候更强了，战胜龙帝后，得到**マスター-クラウン**，作为制霸魂之祠的证明……

□文/转生之炎







《赛尔达传说》新作与玩家们见面的时间一再延迟，现在终于得以出现在大家的面前。由于篇幅的限制，本期的攻略只刊载了游戏的前半部分，下期将送上完整的攻略以及更深入的研究。 □文/荇菜

背负拯救世界命运的少年 为阴影笼罩的王国带来黎明

序章 渐渐逼近的黄昏

托亚尔村

（牧羊人林克）

在游戏的开始你需要为主人公以及坐骑取名字。为了符合系列一贯的故事背景以及方便叙述，在本文中就使用默认的“林克”以及“伊波娜”。在这一天的黄昏，林克正在村边的湖畔与年长的罗塞尔交谈。罗塞尔告诉林克应该离开村子去看看外面的世界，并且让他过几天代替自己去海拉尔城堡送货，林克欣喜地答应了。结束交谈之后两人回到了村中。

林克回家不久，一个叫做法多的小伙子就过来叫他帮忙去赶山羊。干这个活需要有马才行，但是法多发现伊波娜不见了。林克知道肯定是村长的女儿、



自己的朋友伊莉亚带伊波娜去湖畔了，于是从北边的小路来到了湖边。伊莉亚和伊波娜果然在这里。和伊波娜对话，她会让林克试试用草笛召唤伊波娜。拔起湖边的草叶按A键吹响，伊波娜就会跑到林克身边。骑上它原路返回。来到林克家附近之后再从南边的通道来到村中，接着继续向南来到牧场。

法多让林克把十只山羊赶回羊圈中。这非常简单，只要骑马到山羊的身后就可以轰着它们跑，还可以按A键发出声音驱赶，将所有的山羊都赶到小木屋中就可以了。有时候如果轰赶一只山羊的次数过多，它可能会发怒并且向林克撞过来，不过即使被撞下马来也不会损失体力，所以只要再骑上马接着赶就可以了。完成工作之后法多会帮林克架好木栅栏练习骑马越过障碍，只要保证速度够快（按A键让伊波娜加速）并且让马头正对栅栏的方向，伊波娜就会自动跳过去。熟悉了操作之后，从周围的围栏



较矮的地方跳出去离开牧场。接下来游戏会提示你存盘。今后在游戏中按下+键并且选择Save就可以随时存盘，不过读取进度之后林克会从当前区域的起点重新开始，因此最好不要在比较大的迷宫深处存盘退出，否则就得再跑一趟了。

（安宁的村庄）

第二天早上，林克被村中的几个小孩（塔罗、马罗和贝斯）叫醒了。从梯



子爬下楼去，出门与他们交谈。从他们谈论的内容得知在村子里的杂货铺可以买到弹弓。进入村里右边第一栋房子就是杂货铺（紫红色屋顶的那一栋），但是进去之后却发现老板的猫丢了，因此她也无精打采，没有做生意的心思。

从杂货铺出来，在村子里面转一转，还会遇到几个需要帮助的村民。在杂货铺对面的大树顶上有一个巨大的蜂巢，有个村民想用石头把它打下来，结果不但没有奏效，反而招来了一大群马蜂的袭击。而在较远处的河边可以看到罗塞尔的妻子乌莉，她正在寻找自己丢失的竹篮。另外在村子南端通往牧场的出口附近与村长波尔交谈，则会发生山羊逃脱的事件。制服山羊的方法是先用摇杆控制方向，挡住山羊的去路，然后在它接近的时候（画面下方会出现按键提示）按住A键，林克就会抓住山羊的双角然后把它甩到一边。

在杂货铺附近的石台上还有另外一个村民，靠近他之后他会招呼林克，可以按住Z键将视角锁定在他的身上并且与他对话。借助石台上的藤蔓爬上去，他会为林克指出杂货铺老板的小猫现在的位置。原来这个淘气的家伙正在河边游荡。但是如果直接过去的话是无法抓住它的，还必须另外想办法。这个村民还会告诉林克使用草笛召唤鹰的方法，这和召唤伊波娜的方法并没有什么区别。跳到旁边的石台上拔起草叶并且吹响，一只鹰会飞过来落在林克的手臂上。接下来就可以用Wii的Remote手柄瞄准屏幕的方向调节准星，推动摇杆可以让林克转身，按下A键则会让鹰向前飞出。首先瞄准树上的大蜂巢放出鹰，就能将蜂巢撞下来，这个问题解决了。

接着跳上杂货铺的屋顶，并且跳到另一边的石台上。可以看到远处的水潭中央有一只猴子举着一只竹篮在蹦跳。再次用草笛把鹰召唤过来并且向猴子的方向放出，就能将竹篮带回来。将竹篮还给乌莉，然后跟着她走到她家门前，就能得到钓鱼竿作为酬谢！此时游戏会提示你按下－键进入道具菜单，在菜单中选择钓鱼竿，并且按B键，就能把它装备到B键上了。接下来沿着河道来到小猫所在的位置附近，开始垂钓。钓鱼的方法是先按下B键让林克把钓鱼竿举起来，然后向前甩动Remote手柄，就能将钓钩甩到前方的水中。接着注意观察浮标，当浮标晃动时就表示有鱼咬钩了。先沉住气，等浮标完全沉入水中之后就迅速向后方拉动Remote手柄。此时如果鱼被钩



住的话，它还会挣扎一段时间。尽量把手柄向后举，让林克拉紧鱼线，否则鱼可能会逃掉。不过将鱼钓上来之后，林克也并不能抓住它，而只能按A键将它放回水中，同时一般会得到卢比或者补充体力用的红心。钓起第二条鱼之后，小猫会马上叼起它跑回杂货铺。

（获取武器）



回到杂货铺，看到小猫回来，杂货铺老板的心情也变好了。她送给林克一瓶牛奶作为酬谢。现在林克手里有两件道具了（钓鱼竿和牛奶），按－键进入道具菜单，选择一种道具之后再按手柄十字键的左、右或者下方向，就能把这种道具绑定在相应的方向上。在游戏中按下十字键，对应的道具就会被切换到B键上，然后再按下B键就可以使用。喝下牛奶可以恢复林克的体力，不过实际上喝光牛奶之后留下来的空瓶才是真正有价值的道具，它可以用来装其它很多有用的东西，今后我们还会用到它。现在也可以向老板购买弹弓了，不过这还需要花费林克30卢比。卢比可能隐藏在石头下面和草丛中，在这些地方多找一找吧。进出一片区域之后，这片区域中隐藏的卢比也会刷新。在原来蜂巢所在的大树上有藤蔓，爬上去可以在树枝顶端找到一个黄卢比和一个蓝卢比（合15卢比）。

回到林克的屋子前，遇到了罗塞尔。他告诉林克，自己在林克的屋子里留下了一些东西。跟屋前的孩子们对话，他们会让林克练习一下弹弓的使用方法。按下B键取出弹弓，用Remote手柄瞄准屏幕，用摇杆调整视野，然后再按一次B键就能发射了。而对于可以用Z键锁定的目标，则可以锁定之后直接按B键射击，不需要手动瞄准。将红色的靶子和两个稻草人全部击碎之后回到林克的家中，不过在梯子上有一只蜘蛛，直接爬上去会被它攻击，所以先用弹弓把它打掉再爬上去。在屋子里的宝箱内得到了木剑。

出门和孩子们对话，练习剑的使用方法。按照提示依次作出以下的动作：挥动Remote手柄可以横斩，连续挥动可以形成连斩；按住Z键锁定之后挥动Remote手柄可以纵斩；按住Z键并且向前推动摇杆，并且将Remote手柄向屏幕的方向推动，可以进行突刺；按住Z键再按A键可以跳斩；晃动“双节棍”手柄则可以进行回旋斩。回旋斩不能连续使用，发动一次之后要等剑身发光之后才能再次使用。

托亚尔森林

（冒险的开始）

练习完毕之后孩子们发现一只猴子跑进了山道之中，于是他们便追了上去。骑上伊波娜，沿着通道向北跑上去。走过吊桥之后再跳过一道栅栏，来到一个由山泉形成的水潭附近。从水潭左边的隧道过去，来到一个岔路口。前方的隧道口有一株咬人花，小心地用木剑打倒它。捡起它掉落的果实并且扔出去砸碎，可以得到种子，用来作为弹弓的子弹。隧道里面一片漆黑，林克无法通过。向左边的岔路走见到了可罗，他会交给林克一盏油灯，并且要求林克帮他点燃面前的柴堆。进入道具菜单将油灯装备起来，按B键取出油灯，然后再按B键可以挥动它。如果碰到易燃的物品就能点起火来。油灯的图标下面有一条槽显示剩余的油量，如果油用光了就要补充。可罗就出售燃油，另外游戏中还有其它一些地方可以得到燃油。在不用的时候要注意按A键把油灯收起来，以免浪费燃油。

为可罗点燃柴堆之后回到漆黑的隧道中，点燃油灯就可以通过了。另外这里是不能骑着伊波娜通过的，所以只能步行了。

进入隧道之后能找到一些石柱，用油灯可以点燃石柱顶端的灯火。隧道中有蝙蝠、老鼠、咬人花等敌人，要小心对付。遇到蜘蛛网之后也可以用油灯把它烧掉。在通往右边的岔路尽头可以找到一个宝箱，里面是10个卢比。继续向北走出隧道之后来到一片树林中，小心对付这里的各种敌人。在地图上可以看到西北角和东北角各有一个红圈标记。先到西北角的隧道中，可以从宝箱里得到小钥匙。点燃宝箱两边的石柱还会出现一个隐藏宝箱，里面是**第一片心之碎片**。每得到五片心之碎片，林克的体力上限就会增长一格。接下来到地图的东南角，用小钥匙打开门进入，继续向东北角的红圈标记处前进。在前面不远会看到一只鹦鹉，旁边有两个坛子，分别装有补充体力的药水和燃油，如果有空瓶子的话就可以用来装一些（燃油也可以直接用油灯来装）。如果你用瓶子装了东西，在离开之前别忘了在旁边的钱箱里留下卢比。药水30卢比取一次，燃油20卢比。继续往北，林克发现塔罗和那只猴子被关在了一个笼子里。打倒旁边看守的敌人，再用木剑击碎笼子，救出了塔罗。



（突如其来的袭击）

林克带塔罗回到了村子里。第二天又要帮法多赶山羊。用草笛把伊波娜召唤过来，这次要赶20只山羊，而且屏幕上还会出现计时。不用管时间，把羊都赶进小屋就可以了。接下来林克到村里遇到了村长波尔和伊莉亚。伊莉亚发现伊波娜的腿受伤了，因而对林克大发雷霆，并且把伊波娜牵到湖边为它疗伤。向湖的方向走过去，在林克的屋前会遇到孩子们，科林会要求跟林克一起去，而马罗和塔罗则会挡住去路，要求借林克的木剑玩。把木剑给他们才能通过。

向北来到湖边，但是门被锁住了。隔着门和科林对话，他告诉林克伊莉亚还是很生气，不愿意打开门。科林为林克指出了一个通往湖边的小山洞。往回走一点，在山壁找到一个洞口，按A键爬进去来到湖边。经过一番谈话，伊莉亚终于原谅了林克。就在这时候，几个面貌丑陋、骑着野猪的怪物忽然冲了进来！他们打晕了林克，抓走了伊莉亚和科林。林克醒过来之后向北追了过去，却发现了一道黑暗的门。在门前一只怪手忽然伸出来将林克拖进了门中。在门里林克遭到了一个黑色的怪物的袭击而晕了过去，并且被变成了一只狼！



海拉尔城堡

（宿命的邂逅）

林克（狼形态）再次醒来的时候已经被锁在一间牢房里面了。一根铁链将林克锁在地面上，试着拉扯几下也纹丝不动。这时候一只外形看起来有点像猫的怪物出现在林克的面前。它似乎没有敌意，还用魔法为林克打断了铁链。接着它飞出了牢房，并且招呼林克跟过来。



先熟悉一下狼形态的操作方式：跟普通形态一样，晃动Remote手柄就可以进行攻击，当然不是挥剑而是猛扑。在狼形态下也可以使用“回旋斩”。移动的时候按A键可以进行短暂的冲刺。按十字键的下方向可以刨地面。打碎右边角落里的木箱，可以看到地面有一个缺口。用刨地的方式就可以从缺口钻出去。接下来“猫妖”骑到了林克身上，告诉他要一起逃出牢房，有必要的时候可以按十字键的上方向与它对话。进入旁边的另外一间牢房，猫妖会注意到空中的一个铁环，它的帽子也会变成手臂的形状。与它对话得知可以按住Z键锁定目标，然后按A键就能把铁环开关拉下来，打开旁边的小门。



从小门出去来到隧道中，前面不远处会遇到一个魂。猫妖告诉林克按下十字键的左或者右方向，发动狼独有的感应能力，就能看到魂的本体并且与之对话得到一些信息了。使用感应能力，还可能会发现其它一些隐藏的东西。沿着隧道向前，在前面的岔路处先往东走，拉下一个铁环开关可以找到5个卢比。再往隧道的另一边走，在一个十字岔路前面可以拉下另外一个铁环开关找到补充体力的红心。通往北边的路被地面上的尖刺阻断了，在通往南边的路上还可以找到一个铁环开关，拉下之后隧道会注满水，这样就可以游过尖刺了。继续向北来到下一个十字路口，在西边的路尽头可以找到铁环开关排光水，然后靠近东边的铁门，猫妖会先穿过去，然后靠近铁门左边角落的一个矮洞，按A键钻进去到铁门另一边。在这一路上还可以和其它的魂对话，不过没有什么实际的作用。

来到一个圆形的大厅中。沿着台阶向上，在台阶断裂的地方试图跳过去，但是没有成功。回到断裂处，猫妖会告诉林克过去的方法。首先它会先飞过去，此时按住Z键锁定它然后再按A键就能跳过去了。今后遇到类似的地方，屏幕上猫妖的头像都会闪动并且发出笑声，手柄也会微微震动。利用这种方法一直向上，来到挂着一条绳索的位置。从绳索上走过去可以找到几个卢比。回来继续往上，走过另一条绳索之后来到房间的顶端。消灭这里的敌人之后爬上门右侧的石台，然后借助猫妖的帮助，通过一连串的跳跃来到高处的窗台，从窗口出去，来到室外。

前面在一个魂附近需要先推动箱子到木台旁边，推箱子的方式是按住A键然后推动摇杆。借助箱子爬上木台继续前进。前面还有一处需要借助猫妖跳跃。小心对付敌人，一直来到一个窗口进入其中。跳进去之后推开虚掩的门，看到了一个身披黑袍的神秘人。经过一番对话，林克知道了这个神秘人其实就是海拉尔王国的公主赛尔达，而猫

轻轻揭开每个人心中尘封已久的记忆
让那段永远传诵的神话重现在你眼前

对了的名字叫做米迪娜。现在的海拉尔王国实际上早已经被“影之王”占领了。被影之领域笼罩下的海拉尔王国中，失去了光明的人们其实都已经变成了魂。但是他们并没有意识这一点，只是一直臣服于影之王的统治之下。还没有来得及细说，赛尔达公主听到了守卫开门进来的声音，于是让林克和米迪娜赶快逃走。

第一章

被神选中的勇者

托亚尔村

（光之精灵）

逃出之后米迪娜提醒林克还要去救科林和伊莉亚，不过要先找到武器。米迪娜将林克传送回村边的小湖边。向村子的方向走，到林克的屋子附近时一只松鼠会跟林克对话。原来在狼形态下可以和动物交谈，但是不能随意接近村民。来到村子中，到有水车的房子附近看到村长和另外一个村民在对话，小心不要靠得太近，躲在附近的草丛中按住Z键锁定村长然后按A偷听，可以听到他们谈论关于剑和盾所摆放的位置。接下来他们会发现林克并被吓跑。

走过河去，林克会被石台上的村民发现，他召唤鹰攻击林克。迅速跑到杂货铺后面，会得到米迪娜的提示。按十字键的上方向让米迪娜飞到杂货铺的屋顶，然后跳上去，跳到石台上，从背后接近那个村民，这样就会把他吓跑。然后再从水车跳过去，从窗口爬进去。在屋里站到桌子上，召唤出米迪娜，跳上旁边的高台。盾牌就挂在前方的墙壁上，撞击墙壁两次可以让盾牌掉下来，捡起它从窗口爬出。接下来要进入罗塞尔的家中拿剑，但是罗塞尔举着火把在



门前看守，不能被他发现。沿着河道绕到拉塞尔家的侧面，找到墙壁上的一个缺口，用刨地的方法钻进去，在椅子上拿到剑之后原路返回，来到湖边。此时天上落下一个黑色的怪物，按住Z键锁定之后按A键跳到它身上然后连按A键撕咬就能将它击倒了。接着，一只光之精灵出现在林克面前。他告诉林克光之精灵一共有四只，影之王为了夺取世界的光明，将其它三只光之精灵都抓进了影之领域。当然，要从影之王手里夺回光明的重任就落在了林克身上。

托亚尔森林



（向神殿进发）

沿着向北的道路走，很快遇到了三个怪物。林克试图将它们打倒但是很快发现这是徒劳无功的，因为当它们只剩下一只的时候就会将另外两只复活。米迪娜会提示按下B键发动结界，当三个敌人都处在黑色的圆圈中时松开B键，林克就会将三只怪物一同杀死。来到前面的泉水边，和隐约浮现的光之精灵对话，得到了光之器。接下来要找到并且杀死影之虫，从它们身上夺回光之泪。当光之器被光之泪添满的时候光明就会重回大地。影之虫会在地图上用白色的圆点表示出来。来到影之虫附近之后，按十字键的左或者右方向发动狼的感应就能看到它们，将它们杀死之后就可以收集到影之泪了。

头两个影之虫就在前面的隧道中，很容易找到。接下来的影之虫会迅速逃到木门的另一侧。先不要追赶，向左边的岔路来到可罗的屋子附近，从左边角落的木台跳上去，从窗户进入屋里。和可罗的魂对话，两只影之虫就会出现，把它们杀死。还有一只影之虫在屋外墙壁上，撞墙壁就能让它掉下来。

回到木门前，用刨地的方法钻过门旁边的矮洞，找到两只影之虫。穿过隧道之后来到林地中，现在这里的地面布满了毒雾，无法直接通过。先把旁边墙壁上的两只影之虫撞下来。接着走到左侧的平台上，会得到米迪娜的提示，在它的帮助下跳过去。接下来是一系列的跳跃，难度不大，途中可以找到三只影之虫。在这片区域的出口附近还有两只潜藏在地下的影之虫，要先把它们刨出来。

在接下来的区域碰到了三只影之怪物。对付影之怪物还有一个窍门：可以不必同时打倒三个，而是先击倒其中之一，再发动结界对付另外两个。当影之怪物之间的距离较大，很难同时攻击到三个的时候就可以使用这种方法。最后来到当初救出塔罗和猴子的地方杀死最后两只影之虫。光之泪全部集满了，林克和米迪娜回到泉水边，见到了恢复力量的光之精灵，林克也恢复了人形，还得到了一套绿色的衣服——勇者之服。光之精灵还对林克说了一番话，无非是“你是神选中的勇者，你要拯救世界”之类，接着便消失了。

森林神殿

（森林深处的秘密）

接下来就要正式进入游戏中的第一个神殿：森林神殿了。向北走，到可罗的小屋附近的时候找他要来一把小钥匙打开北边通道的门继续前进。可罗还会问林克要不要买一瓶燃油，需要花费100卢比，如果油灯中的油还没用完的话就不用了。在来到林地的时候发现地面仍然被毒雾覆盖而无法通过，点燃油灯，会出现一只猴子将油灯夺走。不过它会为林克带路，用油灯的光驱散毒雾，所以一直跟着它走就行了。来到林地对面的出口附近的时候猴子扔下油灯跑了。重新捡回油灯，不过里面的油也用完了。来到鹦鹉的小店的时候记得装满燃油，接下来需要用到，而且20卢比一瓶也比可罗的便宜多了。也别忘了付钱哦。再



往前走一点会遇到一只金色的狼，它会变成一个骷髅武士，教林克新的格斗奥义！这里学会的招式是追讨：在敌人倒地之后按住Z键锁定，然后按A键对它进行终结一击。

接续向北来到当初救塔罗的地方，用油灯烧开蜘蛛网进门。在下一个区域消灭敌人之后从木笼中救出小猴子，跟它爬上前面的藤蔓，进入神殿内部。在第一个房间的中央有一个木台，四个方向各有一个出口。今后我们还会多次回到这个房间，为了叙述方便，将它称为前厅。靠近木台的时候会遇到一只大蜘蛛，它会挡住林克的攻击，所以最好先用盾牌防御它的进攻，等它露出破绽之后再反击。在木台下面左前方（西北）的角落有一只“炸弹蜘蛛”，用剑砍一下或者用盾牌挡一下之后它就会变成炸弹，然后就可以捡起来投掷。注意炸弹过一段时间就会自动爆炸，所以不要拿在手里太长时间。用炸弹炸开附近的一块墙壁可以找到一个宝箱，里面有20卢比。

（解救小猴）

走上木台，点燃四个角落的灯，北边门前的木台就会升起，这样就能进入北边的门了。进门之前在左边的宝箱中



拿到森林神殿的地图，以后按1键就能打开地图，按2键则是切换小地图的显示。刚进门没走几步，前面的吊桥就被一只大猩猩用回旋镖砍断了。只好回到前厅找其它的路。靠近西边的门，猴子会倒挂在空中的绳索上，招呼林克跳过去。跳起来抓住猴子，然后用荡秋千的方式，看准时机按下A键跳到对面，进入西边的门。进门之后先往右边走，用炸弹蜘蛛炸开墙壁，在坛子中找到一只长相怪异的“人面鸡”。它可以作为道具使用，能够让林克回到迷宫的入口，然后再使用一次又能再回来。如果你在迷宫深处发现自己没有携带必要的道具的话，可以用它迅速返回。

往另一边的路前进，烧开蜘蛛网，来到一个地面是水潭的房间。跟着猴子跳过断桥来到第一道门前，进门之后来到了室外。前面是一架会旋转的桥，过桥之后进入下一个房间，在门右边的宝



箱内拿到小钥匙。继续往前的路断了，回头到前一个房间，向右边走找到另外一张锁着的门（房间的北边）。注意跳过断桥的时候空中有蜘蛛挡路，先用弹弓把它打下来。用小钥匙开门，看到一只小猴子被关在木笼里，木笼在一根柱子的顶端。撞击柱子几次木笼就会掉下来，救出猴子。出去的时候，要借助两只小猴子做连续的“荡秋千”。

回到前厅，第二只猴子会帮助林克跳到东面的门口。进门之后来到一个较为复杂的房间。这里有一些食人植物，如果试图从它们上方跳过，它们就会把林克吞下去。从前面的斜坡到上层，可以发现一只炸弹蜘蛛。就在附近一个需要跳过的地方下面就有食人植物。捡起炸弹向它扔过去，它会把炸弹吞下并且被炸死，这样就能跳过去了。

再捡起一个炸弹（炸弹蜘蛛会不断再生），从原来有食人植物的地方跳过，然后马上扔到前面的高台上，把挡路的巨石炸开，露出后面的门。不过先不要进门，向右转，用弹弓打掉藤蔓上的蜘蛛，然后爬上藤蔓进入前面的门。在这里发现了被关起来的第三只小猴子，而钥匙被一株巨大的食人植物吞进去了。首先用盾牌防御它头部的攻击，然后用跳斩的方式反击。等它的头部被打掉之后，捡起旁边的炸弹扔过去，炸死它后拿到钥匙救出猴子。从这个房间出来，捡起左边的蜘蛛炸弹，向左边边缘扔下去，炸死下面的食人植物，就可以从植物后面的宝箱中拿到第二片心之碎片。

接着进入刚才炸开巨石露出的门。这里有第四只被关住的猴子。钥匙在一根柱子顶上的宝箱中，撞一下柱子就能让宝箱落下来。注意这里有一种隐藏在地板下的大虫子，如果踩上去就会被它们撞飞。现在林克是无法杀死它们的，只能小心躲开。点燃前面空地上的四个火把，让木梯升起来救出猴子。



（获得风之力）

现在救出四只猴子了。回到前厅，跟着它们进入北边的门，来到吊桥被打断的地方，然后借助四只猴子连续荡秋千来到对面。在接下来的房间中会遇到刚才那只猩猩，必须将它打败。猩猩主要的攻击方式是站在柱子上面投掷回旋镖，当它投出回旋镖之后，就马上撞击它所站立的柱子，这样它就会立足不稳而抓不住飞回来的回旋镖，反而被回旋镖打晕。此时赶快冲上去用剑猛砍，如此重复就可以了。另外猩猩还会切断屋顶上的咬人花，使它们落到地面攻击林克，稍微注意一下就行了。



打到猩猩之后它恢复了理智，羞愧地逃走了，林克得到了带有风之力的回旋镖。装备回旋镖之后使用Remote手柄瞄准，然后按B键投掷。按下Z键可以锁定目标，让回旋镖按照设定的线路飞行，一次最多可以锁定五个目标。这里出口的门被关住了，用回旋镖连续击打门上方的旋转叶片，就能把门打开。

出门之后向左（东）走，可以用回旋镖击打桥上的叶片，控制桥的旋转。在前面的平台上找到了第五只猴子，关着它的笼子被蜘蛛丝悬挂在空中。用回旋镖打断蛛丝救出猴子。接着从东南角的门回到以前来过的房间，进入救出第四只猴子的地方。地板下的大虫子可以用回旋镖打出地面，接着就可以用剑砍死它们了。用回旋镖打灭火把，让木梯降下去，露出后面隐藏的房间，可以得到第三块心之碎片。

回到前厅中央的木台上，用回旋镖把空中的宝箱打下来，得到指南针。指南针的作用是显示出迷宫里的宝箱（包括隐藏的），这样如果还有没拿到的东西就可以轻松地找到了。进入前厅西边的门来到有水潭的房间，可以看到房间的西南角还有两个宝箱。其中一个在一道木门后面，木门前有四根柱子，柱子顶端有旋转叶片。注意看地面上有Z形的痕迹，按照痕迹指引的顺序依次锁定四根柱子，然后掷出回旋镖，才能将门打开，拿到黄金钥匙，它是用来打开Boss房间的大门的。接着从这个房间北边的门出来，经过旋转桥进入对面的房间。

（光明重回森林）

这个房间四个方向都有出口。用回旋镖将桥转过来，进入北边的门。在这里看到刚才救出的五只猴子都集合起来了，但是从它们留下来的空位看，还有三只猴子需要救出。可以看到这个房间对面有一道上锁的大门，那就是Boss所



在的房间，但是此时还无法过去。从右边的旋转桥来到平台上，爬上藤蔓进门。在接下来的房间中，可以看到左边的水中的平台上有一个炸弹蜘蛛，右边的水中的平台上有个宝箱，但是中间有食人植物挡路。向炸弹蜘蛛扔出回旋镖就能把炸弹带回来，然后将食人植物炸死拿到宝箱中的小钥匙。接着用回旋镖依次锁定炸弹蜘蛛和前方高台上的巨石，这样就能让炸弹飞过去炸开巨石了。爬上高台之后干掉敌人，再用回旋镖取来一颗炸弹，炸开前面的墙壁，救出第六只猴子。

回到四个方向都有出口的房间，站到房间中央的桥上，将它旋转为东西方向。东边的房间内地面有三个洞，站在最左边的洞口上面烧掉蜘蛛网，就会掉下去倒关着一只猴子的笼子旁边，打碎笼子将它救出来，然后从旁边的藤蔓上爬出去。而西边的门要用刚拿到的小钥匙打开，进入之后小心地板下隐藏的敌人。从房间对面的隧道进入，爬上藤蔓找到最后一只猴子。用回旋镖击打木门两侧柱子上的旋转叶片将门打开。

八只猴子全部救出来，来到它们集合的房间，借助它们搭成的超长“秋千”跳到对面，开门进入Boss战。Boss是一株巨大的植物，左右各有一个头。在前方水中的平台上有几只炸弹蜘蛛，用回旋镖锁定炸弹然后再锁定一个头，就能将炸弹卷到头上将它炸死。注意头部供给过来的时候是可以用盾牌挡掉的。两个头都炸掉之后，植物露出了中央的本体。此时刚才那只猩猩也来帮助林克了。它会运送着炸弹在空中左右穿梭，此时要先锁定猩猩身上携带的炸弹，再锁定植物中央的头扔出回旋镖。而左右两边的头则不必理会，只要在它们咬过来的时候注意用盾牌防御就行了。炸弹命中中央的头之后它就会倒下来，此时赶快上前用剑猛砍。如果重复两个回合便能够取胜了。

战斗结束后得到了第一片影之结晶石。别忘了捡起Boss掉落的心之器，它能增加一格体力上限，然后从米迪娜打开的传送门离开这个迷宫。

第二章
征服死亡山脉的少年

卡卡里克村

（通往火山的征程）

回到山泉边，林克得到光之精灵的提示，接下来要往死亡山脉进发了。试着用草笛召唤伊波娜，但是不知何故它并没有出现，只好步行了。来到可罗的小屋旁，从北边的出口来到海拉尔平原。在这片区域中央可以看到一座小木桥，在桥头的一棵大树上有一块心之碎片，用回旋镖可以将它取下来。在平原上林克还会遇到邮差，他交给林克一封信，可以在物品菜单中查看，信中说明了邮差的作用。今后我们还会遇到他。





往海拉尔平原西侧的通道走，进入影之领域，变成狼的形态。向前走不远就发现了一把木剑。调查木剑，林克闻到了村中孩子们的气息。发动感应能力，就能看到他们留下的踪迹，沿着气味一直向前，遇到三个黑色的影之怪物之后将它们打倒，空中出现了一个传送门。前面的桥断了，米迪娜告诉林克可以通过传送门移动到其它地方，把遗落的桥找回来。如果你记忆力不错的话，可能还记得在通往森林神殿的道路上有一架桥斜靠在山壁上。于是林克通过传送门来到森林北部，靠近桥之后召唤出米迪娜，它会将桥通过传送门搬回去。

（卡卡里克村的命运）





过桥沿着孩子们的气味继续前进，钻过矮洞通过前面的大门，打倒三只影之怪兽之后与光之精灵对话，会再次得到光之器，同样是需要杀死影之虫、收集光之泪。绕到前面左边第一栋大房子的后面，利用米迪娜的帮助跳上屋顶，然后从洞口跳下。在屋里可以见到孩子们的魂，发动感应就能看到一段剧情动画，得知打开地下室的方法。动画结束之后咬起地上的一根木棍，在火上把木棍点燃，然后沿着房间周围的平台转一圈，在墙壁上有蜡烛的地方贴着墙壁跳跃，让木棍把蜡烛引燃。全部四根蜡烛都点燃之后地下室便打开了。在地下室可以找到三只影之虫，然后从另一边跳出来到墓地。墓地的地面刨出来一只影之虫，接着再回到村里。

此时在地图上还可以看到6个代表影之虫所在位置的白色光点，下面就按照从南到北的顺序加以说明：最南边有白色光点标记的屋子可以从南侧墙壁上的矮洞钻进去。接下来爬上木架找到影之虫，原路离开屋子。从这栋屋子南边的斜坡爬上去，在斜坡尽头加速跳到对面的窗口进入下一栋屋子。在炉子旁边捡起木棍，在墙上的火把上点燃，然后引燃壁炉，将炉子里面的影之虫烧出来；从这栋屋子的客厅上到二楼还能找到另一只影之虫。接着从村子里靠西侧的一排房间最南段的矮木棚跳上屋顶，向北跳过几栋屋子之后从屋顶的破洞跳下，推开箱子找到影之虫：出来继续向北到炸弹铺（门口的木牌上写有店名），从屋子北侧的矮棚爬上去，然后加速跳向窗户，撞碎玻璃来到店里。在二楼撞倒柜子找出一只影之虫，然后从旁边的架子爬到窗户跳出去来到屋顶。先往西南角走，可以看到一只影之虫迅速钻到了屋子里。从矮洞爬进屋子，用木棍点燃壁炉，没想到引燃了屋子里面的火药。赶快从洞里面钻出去，屋子爆炸了，屋里的三只影之虫也随之被炸死。最后再往东北角走，沿着山道向上，从墙壁上的缺口钻进屋子，打碎坛子找到一只影之虫。

死亡山脉

（并不顺利的火山之路）

村子里的影之虫全部找齐了，再从北端的通道来到死亡山脉。前面 的山壁无法直接爬上去，要站在左边的石台上召唤米迪娜才能跳上。一直往北，来到一块有很多喷出蒸汽的石笋的地方，找到一只影之虫。这里还有一块发光的石头，这就是“嚎叫石”。调查它会听到一段旋律，然后按照旋律控制林克“演奏”出响应的叫声。具体的方法是按住A键开始嚎叫，并且用摇杆控制声调的高低。正确演奏出这段旋律之后就会进入一个神秘的空间，再次见到金色的狼。再按旋律嚎叫一次之后，地图上会出现一个狼头标记，到那里就可以找到金色的狼，学会新的招式。这一次狼出现的位置在托亚尔村附近，先记下吧。

继续前进，途中有些地方需要米迪娜的帮助才能跳上去，直到来到一片空地。这里会出现四个影之怪物，其中一个被结界与另外三个隔开了。先找到结界的空隙走过去杀死这只单独的怪物，然后再打倒另外三只。消灭它们之后在这里找到一只影之虫。接下来借助米迪娜的帮助跳过山壁来到一个浅水潭，找到最后一只影之虫。



影之泪全部找回来了，这里的光之精灵出现在林克面前，影之领域也消失了，不过接下来还要进入死亡山脉中的火之神殿找到那里的影之结晶。林克见到了托亚尔村的孩子们，以及卡卡里克村的牧师雷纳多。雷纳多告诉林克，最近山中发生了未知的变故，居住在山中原本性格温厚的哥隆族忽然不允许人们进入山里了。林克决定去查看一番。从村子北边的通道来到山中，爬上山壁之后遇到了一个哥隆族人。他显然不想让林克继续前进，滚动着朝林克撞了过来。你可以试着用以前在村子里抓羊的方法对付他，但还是由于体重过于悬殊而被撞下来了。看来只好先回头了。

托亚尔村

（摔跤术的秘诀）

刚回到村子就遇到了雷纳德，他告诉林克可以去找托亚尔村的村长波尔学习上山的方法。离开他之后走了没多久，林克听到了久违的马蹄声，伊波娜出现在林克的面前。几只小怪物正试图抓住伊波娜，伊波娜因此而变得十分狂燥，连林克都认不出来了。林克跳上马背试图控制它，这里要注意屏幕下方的提示，按照指示的方向推动摇杆，最后按A键让伊波娜重新平静下来。接下来进入炸弹铺南边的屋子，可以看到地面上有东西发出金光，调查一下就能得到一只金色蚂蚁。这种金色的虫子在游戏中还有很多，将来可以用来换取奖励。再从村子西侧的出口来到墓地，在西北角的树下还能找到一只金色的蚂蚁。

骑着伊波娜回到海拉尔平原。在卡卡里克村外面的区域最东端可以看到悬崖对面有一根高耸的石柱，石柱顶端有一块心之碎片。找好恰当的位置和角度，用回旋镖把心之碎片取过来，回到托亚尔村边的湖畔，可以找到黄金之狼。这次它教林克的招式是盾击，使用方法是按住Z键锁定然后向前推动“双节棍”手柄。这一招可以将敌人打晕，还可以弹返敌人的魔法或者其它飞行道具。回到村子里找到村长，向他学习摔跤技术。摔跤的方法并不复杂：按A键抱住对手，然后连按A键将他向后推，把对



手推出边界就胜利了。晃动Remote手柄可以击打对手，而推动摇杆并且按A键可以躲避敌人的攻击。如果能够击中对手，或者成功避开对手的攻击，就能让对手产生硬直，可以更顺利地抱住对手。如果被对手抓住，则应该赶快连按A键挣脱。取胜两次之后，村长让林克打开房间中的宝箱，得到一双铁鞋。装备上铁鞋就可以增大林克的重量，更稳当地站在地上，当然走动的速度也会变慢。

不要着急去卡卡里克村，来到牧场和法多对话，再次帮他赶山羊。如果能顺利完成就能得到一块心之碎片。

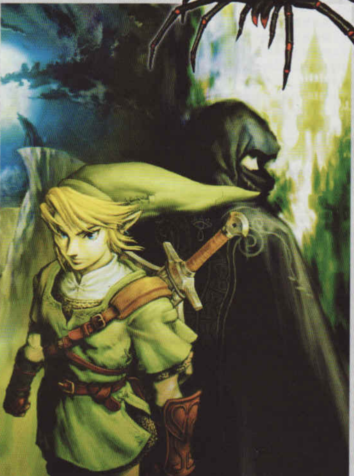
卡卡里克村

（驰骋海拉尔平原的骑士）

接下来回到卡卡里克村，正好看到野猪骑士袭击村子，勇敢的科林为了救贝斯而被抓走了。赶快追上去，从村子东北角的出口来到海拉尔平原，来一场激烈的追逐战。野猪骑士的头领会叫来其它的杂兵阻截林克，不要理会杂兵，紧追敌人的头领（别忘了按A键可以让伊波娜加速）。追上它的时候挥剑攻击，将能砍下它的一片盔甲。命中数次之后，头领逃到了一座桥上。林克跟了上去，双方从桥的两端互相冲了过去。



这里的要领是首先尽量加快伊波娜的速度，对敌人冲过去。当双方快要撞到的时候迅速拉摇杆的左或者右方向，避开敌人的撞击，同时挥剑对它进行攻击。如果没有避开敌人的撞击，林克会被撞落悬崖，不过也没有关系，重新来就可以了。如果能够准确地抓住挥剑的时机，只要命中一到两次就能将敌人击倒了。林克救出了科林，回到卡卡里克村。



死亡山脉

（哥隆族人的请求）

该上山了。当哥隆族人滚过来的时候迅速装备上铁鞋，然后等它靠近屏幕下方出现提示的时候按住A键，林克就会

抓住它并且把它扔开。上山的路上还会遇到好几个哥隆族人，都按照这个方法对付。来到嚎叫石附近的时候会有很多敌人用弓箭攻击林克，可以拔起附近的草笛召唤鹰把它们击落，也可以不理会它们，迅速跑过去就行了。

到下一片区域的时候林克会看到一个哥隆族人踩着另一个的背弹跳上高处，看来这种方法可以利用。此时天上会落下陨石，耐心地等一等，等到最大的一块陨石落下之后再靠近前方低处的哥隆族人。先用盾牌防御它的进攻，等它露出破绽之后用剑砍一下，它就会缩成一团，此时迅速爬到它背上，一会儿就会被它弹到空中，这样就可以跳上前面的山壁了。这里向左或者右走都会看到一个哥隆族人，两条路通往的地方其实也是一样的，建议往右边走，会比较近。利用右边的哥隆族人再跳上一层，马上又会落到一个哥隆族人身边，再跳上一层。这里向左走几步会遇到一道横向喷出的蒸汽。蒸汽虽然不会伤到林克，但是会将他吹开，而无法通过。装备上铁鞋，加重林克的分量，就可以稳稳当当地走过去了。沿着山道继续前进，最后来到一个洞口前，装备好铁鞋走进去。

走进房间会见到哥隆族的长老。它会提出与林克摔跤，接受它的挑战之后比赛会马上开始，如果没有事先装备好铁鞋的话会被它一下就击倒。不过就算输了也没关系，可以跟它对话重新进行比赛。摔跤的方法大家已经跟村长练习过了，尽量灵活地使用各种战术来取得胜利吧！（小提示：长老的攻击方式比较直接，一般很少会使用闪避，因此只要不断地将摇杆推向前方并且连按A键就可以了，这样要么会与它相撞，要么会



避开它的攻击，无论哪种情况都不吃亏）

取胜之后长老请求林克到矿山内部去找到其他几个长老，终于可以进入火之神殿了。

火之神殿

（在烈火中前进）

注意：在这里出现的敌人大多数都使用火焰的攻击方式，而林克使用的盾牌是木制的，很容易被烧掉，因此最好不要使用盾牌防御。前面就是一大片熔岩地带。跳到左边的石台上，到另一端等喷射的岩浆平息之后再跳到对面。进入左前方的通道，砍开挡路的木板，走几步就会看到左边的地面上有一个按钮。穿上铁鞋才能将按钮踩下去。这个按钮会让前面路上喷射的火焰停下来，不过是有时间限制的，迅速取下铁鞋跑过去。在第二个按钮处如法炮制，跑过第二道火焰之后迅速转身180度，从左边的铁架上跑过去跳到对面（如果没来得及在火焰重新喷射之前回头的话，可以从旁边的梯子爬回到按钮旁边）。爬上梯子，从左边的石台跳到对面之后先往右走按下按钮，然后再迅速从对面的通道跑过去。来到一道门前的时候跳上门右边的升降台，穿上铁鞋把升降台压下去，就能打开门了。进门来到一个大厅，前面分为左右两条路。先走左边来到下层，从宝箱中拿到小钥匙。然后从右边的路向上，看准时机跳过两块翻转的木板，用小钥匙开门进入下一个房间。

在这里从右边下到地面之后会遇到一条火蜥蜴。正面的攻击是无法伤害到它的。等它准备喷火的时候迅速移动到它的侧后方砍它的尾巴就能将它击倒。借助几个石台跳过熔岩到对面的铁质平台上，转过身可以看到对面似乎有一条通道，但是被一堵墙挡住了。再从石台跳到另一边，在墙壁上找到一条铁



链，抓住它向后拉到尽头，把刚才看到的那堵墙壁拉开。然后再迅速跳回铁台上，跳进对面的通道，就能从刚才拉动的墙壁那里通过找到出口了。

（铁鞋的妙用）

接下来的房间里有一个水池。跳入水中并且装备上铁鞋就能沉到水底，踩下水底的一个按钮，林克被吸起来挂到了天花板上。原来上面是一块巨大的磁石，铁鞋可以牢牢地吸附在上面。顺着磁石翻到上层，进门之后见到了另一个哥隆族的长老，从它手中得到了一块钥匙的碎片。它身后的宝箱中放着火之神殿的地图，从梯子爬上去还能在一个坛子里找到人面鸡。接着从旁边的门来到下一个房间（其实是刚才水池房间的上层），房间两侧的墙壁上都有磁石，穿上铁鞋走过去到房间对面的出口。

接下来是一个大厅，踩下前面的按钮被吸到天花板上。接下来林克要一直倒挂着行走，判断方向可能稍有不便，因此这里按照地图的方向来加以说明：首先走到这片区域的西北角，落下去从宝箱中得到**心之碎片**。接着走回天花板上，来到房间西侧中央的通道附近落下。

接下来的大厅大家之前已经来过



了，不过现在是在房间中央的一个平台上。消灭所有的敌人，踩下地面上的按钮，一个巨大的磁铁开始运转了。走到旁边的圆形平台，穿好铁鞋让磁铁把林克吸上去，让磁铁把林克带到房间北侧的另一个平台，然后取下铁鞋落下去。在这个平台上还有另外一个按钮，踩下它发动另一块大磁铁，把林克带到上层，开门进入下一个房间。

这个房间的地面上有个大水池。消灭水面上的"水蜘蛛"，穿上铁鞋沉到水底，在左前方（西北角）的宝箱中拿到小钥匙。然后再到东南角，在水底找到铁笼的缺口，推开箱子进入铁笼中，然后再找到按钮发动磁石，吸到天花板上落到房间的上层。在这里找到另一个按钮，踩下之后对面墙壁上的磁石发动了，可以看到一道磁场横贯房间的中央。穿好铁鞋，从铁架上跳下，落到磁场中，林克会被吸到对面的墙壁上，然后走到右侧的平台上。这里有一块蓝色的水晶，用剑砍一下让它变成黄色，房间中的大门打开了。迅速跳过去进门。接下来的房间中央的平台上有两个旋转的柱形装置，一旦靠近它们就会发出激光。此时是无法对付它们的，只能绕开了。从房间右侧墙壁上的磁石走上去，先往右走落到一个平台上找到一块**心之碎片**。接下来往另一边，找到一根吊着下面大门的绳子。将绳子砍断，大门就会落下。跳下去落到大门上，用小钥匙打开前面的门。

（勇者之弓）

接下来是一片室外的区域。在对面会有很多敌人向林克射箭，不过因为距离太远所以威胁不大。可以看到前面较远处悬挂着一块大磁铁，不过还没有开始运转。走到磁铁附近的时候道路分为



三条。先往右走到一个平台上，躲开激光装置，在角落的宝箱里拿到小钥匙。然后再走左边的路，用小钥匙打开门进入下一个房间。先跳过一块翻转平台到上层，然后会遇到一块更长的翻转平台。想直接跑过这个平台是不可能的，应该先跑到中间有磁石的地方，在平台翻转之前换好铁鞋吸附在上面，等平台转回来之后再继续向前跑。跑过平台之后进门找到了另一个哥隆族长老，得到第二片钥匙碎片。从长老身后的梯



子爬上去来到刚才跳过翻转平台的房间上层，从右边的磁石墙壁走过去，到尽头落下进门。

在这里林克要对付一个哥隆族的勇士。第一步是要装备上铁鞋，否则会从平台上滑下。然后走到平台边缘的位置，背对平台的边缘站好。哥隆族勇士走过来之后会挥拳攻击林克，但是它的动作很慢，需要准备很长时间才能出拳。在它举起拳头来的时候迅速挥剑攻击它的腹部，命中几次之后它就会缩成一团。接下来用以前对付山道上滚过来的哥隆族人同样的方法将它抓住扔到岩浆中。注意，林克抓住对手之后会往自己的后方扔，因此要尽量靠近边缘并且背对外面，这样就能保证将它扔进岩浆。否则如果位置不对的话只能把它扔到平台上。重复几次之后，哥隆族勇士认输了。

从南边的出口到下一个房间，在宝箱中得到了新道具：勇者之弓！它的使用方法和弹弓类似，不过威力更大。弓箭马上就会派上用场：射击对面吊住大门的绳子，让大门掉下来搭成一座桥通往下一个房间。这个房间里有很多激光装置，但是似乎还没有发动。当靠近对面的出口时，装置忽然都启动了。走到房间的中央，用弓箭射击这些装置顶部发出红光的部位，就能把它们击毁。接下来就能拉开这些装置得到它们后面藏着的卢比等东西，以及指南针。进入房间西侧的装置后面的房间，可以找到最后一个哥隆族长老，得到第三块钥匙碎片，拼成了一把完整的钥匙。然后回到上一个房间，拉开南侧的装置继续前进。（待续）

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

"后宫"不可缺少的兔女郎标准装备"兔耳"登场！各位OTAKU和COSER赶紧定购吧，外加樱兰高校手偶，节日盛装恶搞必备！喜欢游戏的人也有新的选择，大作最终幻想系列的两款新周边神罗戒指项链与腰链都相当时尚，亦可与平时穿服装搭配。多罗猫更是大家熟悉的人气角色，温馨可爱的他如今真的随身陪伴，适合情侣、伙伴分享！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

七龙珠Q版人物水晶座珠第八代10件组

¥29 编号:7489

●第8代登场，舞台转移到贝吉塔一役至那美克星，除了熟悉的悟空、悟饭外，大反派角色弗利萨、萨博、多多利亚登场，巨猿版贝吉塔和种子人更是焦点所在！做工精致造型经典，收一套理所当然。

多罗猫多用随身挂饰(一对)

新款上市

¥19 编号:7490

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用，白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！

樱兰高校手偶(米黄)

●樱兰高校的噱头人物之一，斗篷下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色、造型完全再现原作，动画中出现时给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！

¥19 编号:7467

樱兰高校手偶(黑)

新款上市

●黑色版的猫泽梅人代表手偶，更加有「邪恶」神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套戴，着它在街头出没保证你成为焦点人物！

¥19 编号:7478

凉宫春日的忧郁 妩娆兔耳(黑色)

¥25 编号:7423

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴，耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

凉宫春日的忧郁 妩娆兔耳(白色)

新款上市

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱，长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！

¥25 编号:7434

最终幻想 神罗戒指项链

新款上市

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合，以戒指为项链坠的设计，使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

¥19 编号:7456

最终幻想炫酷腰链

新款上市

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家，链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配

¥25 编号:7445

EVA绫波丽冰蓝钱包

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色，钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA" LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

¥25 编号:7366

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道，提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。

¥29 编号:7401

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。

¥25 编号:7377

NANA情侣对锁项链

¥36 编号:7355

●NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。

蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

¥25 编号:7232

●哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、雏莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。

Fate/stay night钥匙环五件套

¥19 编号:7243

●精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽

凉宫春日的忧郁腕表B款

¥36 编号:7221

●黑色表带，超大的表盘和表带图案与A款相同，表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼脸，形象更加搞笑可爱，让你忍不住一天多看几次时间。

凉宫春日的忧郁腕表A款

¥36 编号:7210

●红色宽表带，绘有白黑两色的凉宫春日LOGO、名字和SOS团长字样，表盘图案也为红色系，活力十足的凉宫春日摆出POSE，告诉你目前的准确时刻。

FATE便携挂包

¥15 编号:7399

●FATE的咪咪眼赛芭主题蓝色便携包，款式与凉宫版相同打开尺寸为29*11CM，粘贴开口设计极为方便，适合逛街时随身装月票卡片和钱。

凉宫春日便携挂包

¥15 编号:7388

●红色无纺布"凉宫春日的忧郁"便携包，正面是朝气蓬勃的团长大人，背面是放月票的透明袋和SOS字样，内有专门放置各类卡片的夹层和放零钱的拉锁袋，附有可调节长短的挂绳。

王国之心华丽王冠手链

¥18 编号:7153

●以人气经典游戏《王国之心》中的"王冠"标志为主题的手链，长短可根据佩戴者情况自己调节，戴起来触感光滑银光炫耀，游戏迷超值选择。

Fate超酷造型腰链

¥19 编号:7164

●《Fate/stay night》又一另类周边，骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端可以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！

Fate命运守护夜怀时计

¥49 编号:7029

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee. art thou my Master?"表盘是精致的赛芭图案，附带特制表袋。

名侦探柯南秘探钱包

¥25 编号:7344

●黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉索和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据！

樱兰高校兔子玩偶

¥25 编号:7298

●出自热门作品《樱兰高校男公关部》，甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。

地狱少女稻草人形挂饰

¥15 编号:7322

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已，东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！

羽翼莫可拿玩偶B款

¥19 编号:2989

●超可爱莫可拿终于实体化了，可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。

羽翼莫可拿玩偶A款

¥19 编号:2990

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱，高约11CM左右，附带吸盘。

凉宫春日的忧郁SOS团背包

¥29 编号:7412

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用，加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！

柯南神秘投影钟

¥32 编号:7287

●最个性的时计！对准白色或者纯色墙壁，平面按下按钮即可通过投影显示时间日期，黑色间看时间格外方便，配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。

柯南秘密侦探笔

¥39 编号:7254

●保密必备道具！双笔头正常书写，一头为隐形书写，要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到，为尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）

死亡笔记笔记本套装

¥25 编号:7333

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"，里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用，另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。

樱兰高校领带

¥25 编号:7300

●名门高校『樱兰学院高校』的学生们所佩戴的领带，兰紫色的条纹采用精工缝制，品质不俗，除了COS以外平时一般佩戴依然适用。

彩云国物语手机腕带

¥15 编号:7311

●《彩云国物语》周边，腕带采用各色荧彩丝线绞制而成，富有弹性，下面挂有精致串珠和"彩云国物语"的标志挂坠。

名侦探柯南10周年纪念手表

¥36 编号:7131

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表『黄金的时刻』，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。

EVA超酷多用包

¥39 编号:2406

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案，提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

新作游戏发售表

年末商战已经正式开始了！这段时期可以说全机种都有大作面世，冲啊同志们。已经发售的众多次世代软件大作不仅使软件市场迅速升温，我们闽关族在这冷风兮兮的冬夜里想到回家能够玩到心仪的游戏便也有一番暖意在心中。这份独特的感受或者称之为一种技能（？），不热爱游戏的人可是体会（习得？）不到的。 □责编/龙马

PS2

11月30日			
必胜伯青哥★伯青哥攻略系列Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズVol.8 CR 松浦亚弥	SLG	D3P
宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	RPG	NBGI
欢迎来到保健室	保健室へようこそ	AVG	Princess-Soft
召唤之夜4	サモンナイト4	S.RPG	BANPRESTO
假面超人兜	假面ライダーカブト	ACT	NBGI
TAITO BEST 炎	TAITO BEST HOMURA	ETC	TAITO
数码暴龙 另一个任务	デジモンセイバーズ アナザーミッション	RPG	NBGI
伯青哥完全攻略 伯青原人 鬼滨爆走愚连队 激斗编	パチスロ完全攻略 スロ原人 鬼滨爆走愚连队 激斗编	ETC	SUCCESS
必胜伯青哥★伯青哥攻略系列 Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.8 CR 松浦亚弥	ETC	D3P
12月7日			
桃太郎电铁16 北海道大移动之卷	桃太郎电铁16 北海道大移动の卷	TAB	HUDSON
古墓丽影：传说	トゥームレイダー：レジェンド	ACT	Eidos
龙如2	龙が如く2	ACT	SEGA
职业橄榄球NFL07	マッデンNFL07	SPG	EA
更胜于黎明前的琉璃色 ~Brighter than dawning blue~	夜明け前より琉璃色な ~Brighter than dawning blue~	AVG	ARIA
网球王子 心跳野外求生 山麓的神秘	テニスの王子样 ドキドキサバイバル 山麓のMystic	AVG	KONAMI
机动战士高达 SEED DESTINY 联合 VS. Z.A.F.T II PLUS	机动战士ガンダム SEED DESTINY 连合 VS. Z.A.F.T II PLUS	ACT	NBGI
太鼓的达人 咚！ 装满乐趣第7代	太鼓の达人 ドカッ！ と大盛り7代目	ETC	NBGI
12月14日			
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
荒野兵器V 先驱	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	RPG	SCEI
实况职业棒球13决定版	实况パワフルプロ野球13决定版	SPG	KONAMI
狂热节拍 II DX12 快乐天空	beatmania II DX12 HAPPY SKY	SLG	KONAMI
12月21日			
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
零之使魔	ゼロの使い魔	SLG	MMV-I
12月28日			
梦见师	梦见师	AVG	Princess-Soft
12月预定			
快乐！豪华	はぴねす！でらっくす	SLG	MMV-I
今冬发售预定			
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫编	ACT	NBGI
2007年1月18日			
光明力量EXA	シャイニング-フォース イクサ	A-RPG	SEGA
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	NBGI
2007年2月1日			
J联盟职业足球 俱乐部创造！5	J.LEAGUE プロサッカー クラブをつくろう!5	SLG	SEGA
2007年2月预定			
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	MMV-I
2007年3月预定			
北斗神拳	北斗の拳	FTG	SEGA
TAITO经典合集2 下卷	タイトーメモリーズ2 下卷	ETC	TAITO
2007年春			
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
2007年预定			
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
格斗之王'98 最终决斗	ザ-キング-オブ-ファイターズ'98 アルティメットマッチ	FTG	SNKPLAYMORE
预 定			
西蒙 异蔷薇战争 封印的RIMAJOHN	シムーン 异蔷薇战争 封印のリーマージョン	SLG	MMV-I
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
吉奥拉马战线无异常－柏林之路－	ジオラマ战线异状なし－ベルリンへの道－	SLG	MARIONET
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
四十八	四八（しじゅうはち）	ETC	Banpresto
彻万 免许皆传	彻万 免许皆传	TAB	NAXAT
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	ファンタシースター ユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	AVG	SEGA
降魔	KOUMA/降魔	ACT	SEGA

Wii

12月2日			
舞动瓦里奥制造	おどるメイド インワリオ	ETC	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A-RPG	任天堂
Wii的初体验	はじめてのWii	ETC	任天堂
节日的达人	缘日の达人	ETC	NBGI
宠物蛋的 闪闪发光大总统	たまごっちの ピカピカだいとーりょー！	ETC	NBGI
赤钢	レッドスティール	ACT	UBI
挥动高尔夫 常青木	スイングゴルフ パンヤ	SPG	TECMO
Necro-Nesia	ネクロネシア	ACT	Spike
Wii Sports	Wiiスポーツ	SPG	任天堂
飞翔大陆	ウイングアイランド	SLG	HUDSON
SD高达 极速飞锤	SDガンダム スカッドハンマーズ	SLG	NBGI
超级猴子球 热闹派队大集合	スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合	ACT	SEGA
Trauma Center Z 双超执刀	カドゥケウスZ 2つの超执刀	SLG	ATLUS
能源小精灵	Elebits	ACT	KONAMI
蜡笔小新 最强家族春日部之王 Wii~	クレヨンしんちゃん 「最强家族カスカベキング うぃ~	ETC	Banpresto
kororinpa	コロリンパ	ETC	HUDSON
12月14日			
口袋妖怪战斗革命	ポケモンバトルレボリューション	RPG	任天堂
死神 Wii 白刃闪光轮舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく轮舞曲	FTG	SEGA
雷曼兔-聚会	ラビッツ-パーティー	ETC	UBI
12月21日			
麻将大会 Wii	麻雀大会 Wii	TAB	KOEI
怪兽四驱 世界巡回赛	モンスター4×4 ワールドサーキット	RAC	UBI
2007年1月1日			
龙珠Z 爆发！NEO	ドラゴンボールZ スパーキング！ネオ	ACT	NBGI
2007年1月11日			
GT赛车职业系列	GT pro series	RAC	MTO
2007年1月18日			
刺激货车	エキサイト トラック	RAC	任天堂
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	Spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	FTG	任天堂
HEROS	HEROS	ACT	Spike
马里奥聚会8	マリオパーティ8	ACT	任天堂
预 定			
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	NBGI
牧场物语 Wii	牧场物语 Wii	SLG	MMV-I
街头 多米诺骨牌	街クルドミノ	ETC	Success
生化危机 雨伞公司年代纪	バイオハザード アンブレラ-クロニクルズ	AVG	CAPCOM
火影忍者 激斗忍者对战！EX	NARUTO-ナルト-激斗忍者对战！EX	ACT	TAKARATOMY
动物之森	どうぶつの森	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	RAC	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキーコングたるジェットレース	ACT	任天堂

NGC

12月2日			
赛尔达传说 黎明公主（任天堂Online专卖，11月6日开始预约）	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス（任天堂Online专卖、11月6日预约开始）	A-RPG	任天堂

GBA

10月12日			
最终幻想V Advance	ファイナルファンタジー V アドバンス	RPG	SQUARE ENIX
11月2日			
学园爱丽丝－心跳★不可思议体验－优惠版	学园アリス－ドキドキ★不思议たいけん－お买い得版	AVG	KIDS
11月30日			
最终幻想VI Advance	ファイナルファンタジー VI アドバンス	RPG	SQUARE ENIX

XBOX

11月20日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
12月7日			
恶霸	Bully	ACT	ROCKSTAR

PS3

中文名	日文名	类型	厂商
11月11日			
宫里三兄妹内藏 世嘉高尔夫俱乐部	宫里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB	SPG	SEGA
源氏－神威奏乱－	GENJI －神威奏乱－	ACT	SCE
反抗－人类没落之日－	RESISTANCE －人类没落の日－	ACT	SCE
机动战士高达 目标锁定	机动战士ガンダム タ－ゲット イン サイト	ACT	NBGI
山脊赛车7	リッジレ－サ－7	RAC	NBGI
11月16日			
麻将格斗俱乐部 全国对战版	麻将格斗俱乐部 全国对战版	TAB	KONAMI
11月22日			
麻将大会IV	麻将大会IV	TAB	KOEI
12月7日			
马达风暴	モ－タ－スト－ム	RAC	SCE
12月21日			
★装甲核心4	ア－マ－ド・コア 4	ACT	FROM SOFTWARE
2006年冬			
致命惯性	フェイタル・イナ－シャ	RAC	KOEI
2007年预定			
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
爱国者之铳	ガンズ オブ パトリオット		
预 定			
仁王	仁王	ACT	KOEI
格斗之王极限冲击3	KOFマキシマムインパクト3	FTG	SNK PLAYMORE
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
剑刃风暴・百年战争	ブレ－ドスト－ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ－フォ－ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
世界最强银星 围棋7	世界最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
历史喜剧ACTION	コミカル时代剧アクション	ACT	GAE
铁拳6	铁拳6	FTG	NBGI
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
炸弹人	ボンバ－マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
索尼克 音速刺猬	ソニック ザ ヘッジホッグ	ACT	SEGA
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM

XBOX360

中文名	日文名	类型	厂商
11月30日			
超级机器人大战XO	ス－パ－ロボット大战XO	S.RPG	BANPRESTO
12月7日			
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
ZegaPain NOT	ゼ－ガペインNOT	STG	NBGI
Fuzion Frenzy 2	フュ－ジョンフレンジ－2	ACT	HUDSON
12月14日			
地球防御军3	地球防御军3	ACT	D3P
梦幻之星宇宙	ファンタシ－スタ－ユニバ－ス	RPG	SEGA
实况足球胜利十一人10	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブンX	SPG	KONAMI
御姐玫瑰 VorteX－恶血的继承者－	お姐チャンバラvorteX－忌血を继ぐ者たち－	ACT	D3P
职业摔跤2007 激爆！ vs Raw	WWE 2007 SmackDown！ vs Raw	SPG	THQ
12月21日			
失落的星球	ロスト プラネット	ACT	CAPCOM
极端状态	エクストリ－ム コンディション		
索尼克 音速刺猬	ソニック－ザ－ヘッジホッグ	ACT	SEGA
极品飞车 生死卡命谷	ニ－ド－フォ－－スピ－ド カ－ボン	RAC	EA
职业橄榄球NFL07	マッデンNFL07	SPG	EA
12月28日			
掠食	PREY	STG	SPIKE
2006年冬			
A列车进行曲HX	A列车で行こうHX	SLG	Artdink
高达 特洛伊行动	ガンダム オペレ－ショントロイ	ACT	NBGI
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
2007年预定			
真名法典2	マグナカルタ2	RPG	BANPRESTO
失落的奥德赛	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft
预 定			
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOFマキシマムインパクト360	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ドコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
光环3	Halo3	FPS	Microsoft
反暴行动	ライオットアクト	ACT	Microsoft
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE

PSP

中文名	日文名	类型	厂商
11月30日			
我的迷宫	このダンジョン	RPG	SEGA
智能执照2	インテリジェント ライセンス2	PUZ	NOWPRO
魔界战记DISGAEA 便携版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	S-RPG	日本一
能量宝石 便携版	パワ－スト－ン ポ－タブル	ACT	CAPCOM
索尼计算机科学研究所茂木健一郎 博士监修给大脑快感Aha!体验	ソニ－コンピュ－タサイエンス研究所 茂木健一郎 博士监修 脑に快感 みんなでアハ体验!	ETC	SEGA
12月7日			
古墓丽影 传说	トゥ－ムレイダ－ レジェンド	ACT	Eidos
比波猴赛车	サルゲッチュ ピポサルレ－サ－	RAC	SCE
动感小子	パラッパラッパ－	ACT	SCE
麻将格斗俱乐部 全国对战版	麻将格斗俱乐部 全国对战版	TAB	KONAMI
12月14日			
大战略便携版2	大战略 ポ－タブル2	SLG	元气
实况足球胜利十一人10	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン10	SPG	KONAMI
便携革命	ユビキタスエヴォリュ－ション		
12月21日			
世界传说	テイルズ オブ ザ ワ－ルド	RPG	NBGI
光明神话	レディアント マイソロジ－		
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
合金装备索利德	メタルギア ソリッド	ACT	KONAMI
掌上行动	ポ－タブル オプス		
2007年春			
宿命传说2	テイルズ オブ デスティニ－2	RPG	NBGI
2007年预定			
危机核心 最终幻想VII	クライシスコア-ファイナルファンタジ-VII-	RPG	Square Enix
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ－リスモ4モバイル	RAC	SCEI
EX人生游戏	EX人生ゲ－ム	SLG	ATLUS
TGM－K	TGM－K	ETC	ARIKA
天使收藏品	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
侦探神宫寺三郎	探偵神宫寺三郎	AVG	WORKJAM
痕 便携版	痕 ポ－タブル	AVG	AquaPlus
恶魔猎人	デビル メイ クライ	ACT	CAPCOM
皇帝的财宝	ランドスト－カ－	A-RPG	Climax
女神异闻录	ペルソナ	AVG	ATLUS
灵巧技术	テクニクキュ－ト	ETC	ARIKA
海贼王	ONE PIECE	ACT	NBGI

NDS

中文名	日文名	类型	厂商
11月30日			
坦克大战	タンクビ－ト	ACT	MileStone
渲染心灵	こころに染みる	ETC	Ertain
相田睦的DS毛笔字	毛笔で书く 相田みつをDS		
索斯机械兽战斗竞技场	ゾイドバトルコロシアム	RPG	TAKARATOMY
东京脑白金II	东京フレンドパ－クII	ETC	Rocketcompany
用DS锻炼运动脑力	DSで锻える运动脑力		
在那遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	RPG	KOEI
12月7日			
童话枪手小红帽	おとぎ枪士 赤ずきん	PZG	KONAMI
12月14日			
SNK VS. CAPCOM 卡片战士DS	SNK VS. CAPCOM カ－ドファイタ－ズDS	ETC	SNK
不可思议迷宫 风来的西林	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	RPG	SEGA
12月21日			
与仓鼠一起生活	ハムスタ－と暮らそう	SLG	InterChannel
平成教育委员会DS	平成教育委员会DS	ETC	NBGI
麻将霸王DS special	麻雀霸王DSスペシャル	TAB	每日
12月28日			
勇者斗恶龙怪兽篇J	ドラゴンクエスト モンスタ－ズジョ－カ－	RPG	SQUARE ENIX
2006年预定			
超级机器人大战DS	ス－パ－ロボット大战DS	SLG	BANPRESTO
2007年春			
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM
预 定			
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
圣剑传说 玛娜英雄	圣剑传说 ヒ－ロ－ズ オブ マナ	SLG	SQUARE ENIX
富有街DS	いただきストリ－トDS	ETC	SQUARE ENIX
心跳回忆 女孩地带	ときめきメモリアル ガ－ルズサイド	SLG	KONAMI
真 三国无双DS	真 三国无双DS	ACT	KOEI
海贼王	ONE PIECE	ACT	NBGI
赛尔达传说DS	ゼルダの传说DS	A-RPG	任天堂
马里奥vs.大金刚DS	マリオvs.ドンキ－コングDS	ACT	任天堂

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运


最速时间购买电软


填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 1月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 最终幻想圣子归来 PLAY ARTS



1名

2 最终幻想/网球王子 帽形零钱包

（随机获取任意一款）



10名

3 最终幻想12耳坠

（随机获取任意一款）



10名

4 网球王子/名侦探柯南 便条本



（随机获取任意一款）

10名

5 凉宫春日的忧郁 SOS团徽章



10名

6 羽翼黑白莫可娜小挂饰



14名

（随机获取任意一款）

7 樱兰高中超Q手机擦



5名

194期中奖名单

1等奖：广西省/陈龙

2等奖：重庆市/田力历、广东省/郭志荣、山东省/江家傲、辽宁省/张海龙

3等奖：上海市/赵冰、江苏省/许泽晟、广东省/蔡俊标、安徽省/叶达明

4等奖：云南省/何俊林、四川省/袁国亮、浙江省/张寅、内蒙古/张凯、江苏省/贺郑、山东省/陈宇

5等奖：上海市/黄吉、云南省/周亦成、吉林省/郭嘉、四川省/兰翔、河北省/綦磊、山西省/史磊、山东省/王祥、广东省/龙翔、湖北省/潘杰、河北省/苏亮、广东省/余子健、贵州省/罗洪雷、山东省/夏仁杰、四川省/罗瑶、福建省/张思

6等奖：云南省/赵迪、江西省/徐磊、上海市/高苏、广西省/甘大斌、广东省/林奇斯、广西省/黄飞、湖北省/唐旭、北京市/黎阳、河北省/郭景甜、上海市/张央

7等奖：福建省/季超、上海市/钱浩、浙江省/葛薪、河北省/宋萌、上海市/陈梦影、山西省/刘超、四川省/王浩瑞、河南省/陈京、陕西省/刘强、安徽省/耿煦、天津市/赵玉婉、广东省/温启仲、广东省/王晓东、云南省/王甬、广东省/何启锋

8等奖：北京市/刚忠男、北京市/高原、北京市/李友鹏、黑龙江/罗秋实、北京市/张北硕

中国电玩榜中奖名单

王国之心手表：四川省/李阳

最终幻想裁纸刀钥匙环：安徽省/杨海东、山东省/张义沛、湖北省/宋文、北京市/蔡晶晶、河北省/何涛

TOYS 酷玩意

2007年1月号Vol.10

圣诞上市

定价：9.80元

圣衣神话三巨头集结

永恒的英雄II雷锋

随刊附赠



07年精美台历

口袋妖怪鲁卡里奥纸模

观星者敢达\年底敢达上市情报汇集！

幽灵骑士全面飙驰！

三一二号机\飞跃巅峰\勇者王！

潜水员COPPERHEAD-18！

MG水陆两用MS大比拼！

死亡游戏李小龙12寸可动

RAH综述

特别策划



口袋妖怪十周年